CYB ONIC-DE-BENELUXE GAMESMAGAZINE

NUMMER 2 | FEBRUARI | 1994

POWER UNLIMITED

Spotprijs f. 4,95 of 95 Franken

NINTENDO * SEGA * PC

SONIC, SONIC EN NOG EENS SONIC



PROFCHECK

TOP-SPORT

WEDSTRIJD, WEDSTRIJD, PRIJZEN, PRIJZEN

Alle nieuwe spellen besproken

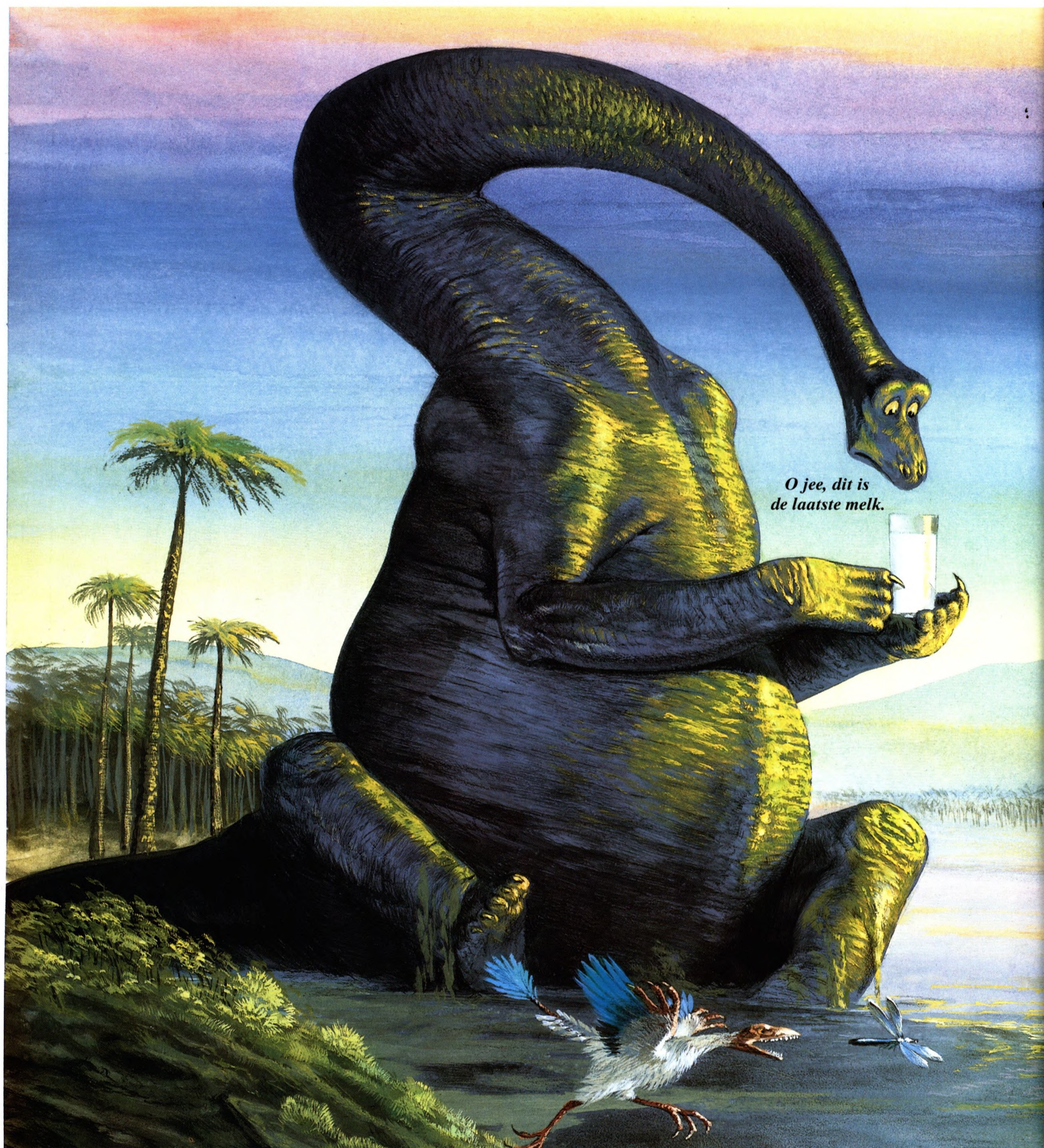


WEER MANGA

EINDELIJK DOOM

OEI! VOYEUR

SPELF LM-SPE IAL


O jee, dit is
de laatste melk.

Geeft niet,
we overleven het wel.



HET NEDERLANDS ZUIVELBUREAU TE RIJSWIJK.

KT EN GEEFT JE DIRECT WEER ENERGIE.

E MOTOR.



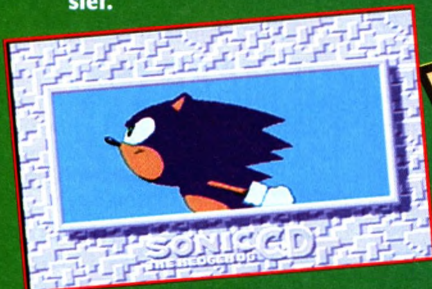
START **Hier opstellen voor een rondleiding door nummer 2, jaargang 2. Opnieuw barst het Cybertronic-de-Beneluxe Gamesmagazine bijkans uit zijn voegen. Wilt u ons volgen?**

Dit nummer





Maandenlang hoor je vrijwel niks van dat pluizige stekelvarken en dan manoevreert hij zich plotseling weer in het middelpunt van de belangstelling. Een regelrecht voorjaarsoffensief.



Sorry hoor, maar de tweede wedstrijd in dit nummer, daar moet je echt wat voor doen. De hoofdprijs is dan ook een uniek Sonic baseball-jack. Niemand heeft er zo een, alleen de directeur van Sega Nederland. Troostprijzen: vijf Sonic sporttassen.



Jos Kuipers, profbasketballer bij Canoe Jeans Den Bosch, voelde het spel van de maand NBA JAM als professional aan de tand. "Leuk," zegt hij samenvattend, "maar wellicht een tikje overdreven." Misschien heeft Jos wel meer verstand van basketballen.



Voor de eerste keer werden de versierselen bij de eretitel 'TIP VAN DE MAAND' uitgereikt wegens bijzondere verdiensten. Het ontroerend stuk proza met als motto: 'mooier is niet altijd beter' ging met de eer strijken. Een mooi begin van 8 pagina's nut en hulp.

Nu loodgieter Mario voor het eerst gesignaleerd is in Power Quest, is er hoop dat Spunky en Spice aan het rioleringbuizenstelsel kunnen ontsnappen.

Lezers ruilen, vragen of bieden aan. Gratis en in blokletters.

Chris Sprangers en zijn buurman zijn er nu ook achter. Simulatie is vaak echter dan de werkelijkheid.

EXIT

Spellen

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

Redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet meer geplaatst.

VRAAGJE

Ik heb een vraagje. Hoe zijn jullie op het idee gekomen om het beste blad van Nederland te maken?
Angelo de Nooyer

Het op-één-na-beste blad was er al, dus we hadden geen keus.

SLIJMEN

Effe luisteren graag. Waarom is er eigenlijk nog nooit iets van mij geplaatst. Dit is vernederend. Ik heb wel een reputatie op te houden van 'de jongen die met tekenen alleen beneden de 8 komt wanneer hij een s.o. of repetitie theorie moet maken.' Wat moet ik doen? Moet ik soms een foto van Michael als baby laten zien aan alle vrouwen op de wereld? Moet ik soms Ben laten opsluiten wegens het stelen van een bordspel, of Bjorn's horloge vernietigen. Misschien moet ik Adam's haar eraf scheren met Michael's tondeuse. Moet ik soms Kees aangeven bij de Militaire Politie? Moet ik soms David een onderzeereis met de 'Red Oktober' aanbieden en zodra hij alleen aan boord is het schip laten duiken met een tijdbom van 5 minuten verstopt tussen de torpedo's?
Wat? Wát?? Moet ik soms bij één van jullie gaan slijmen?
O.K. Michael toffe gabber, ik ga jou eens ontzettend populair maken! Eerst moord ik alle andere mannelijke levensvormen uit (behalve mezelf) en stop ik alle vrouwen naar jouw keuze met jou op de Antillen. In ruil daarvoor plaats jij mijn tekeningen en tips en jij krijgt alle aandacht en plezieren die je maar wilt, tenslotte ben jij de enige man dan in een straal van 20.000 km (op mij na dan)! Bij Adam? O.K. weet je joh, dat jouw haar eigenlijk veel mooier is dan Guile zijn haar vind? Ben, weet jij dat ik eigenlijk een hele goeie advocaat ben, iets wat je nodig zult hebben wanneer blijkt dat JIJ dat bordspel gestolen hebt? (sorry als het niet zo is). Weet je, Bjorn, dat mijn bloedmooie zus een zacht warm gevoel van binnen krijgt wanneer ze jouw beoordelingen leest? Wist jij David dat een vriend van mij, die nog een schuld bij me heeft, piloot is bij MartinAir? Misschien iets voor jou om gratis naar een land van keuze te gaan? Kees joh, wees maar niet bang voor het leger. Je gaat gewoon de marine in en vraagt of je onder commando mag komen te staan van Admiraal Wassemer. Dan vraag ik aan zijn zoon of hij een goed woordje voor je wilt doen en met een beetje geluk ben je er binnen 2 dagen weer vanaf.
Ricardo van Duuren, Epe

Als je nu meteen verteld had dat je van die belangrijke vriendjes had... Maar serieus: je maakt het ons veel makkelijker als je per brief één onderwerp aansnijdt. Dus óf tips, óf powersales, óf commentaar. Zo'n alles-in-één brief als die van jou verdwaalt vaak tussen de verschillende stapeltjes.



Tekening: Kwung Yu H. Utrecht

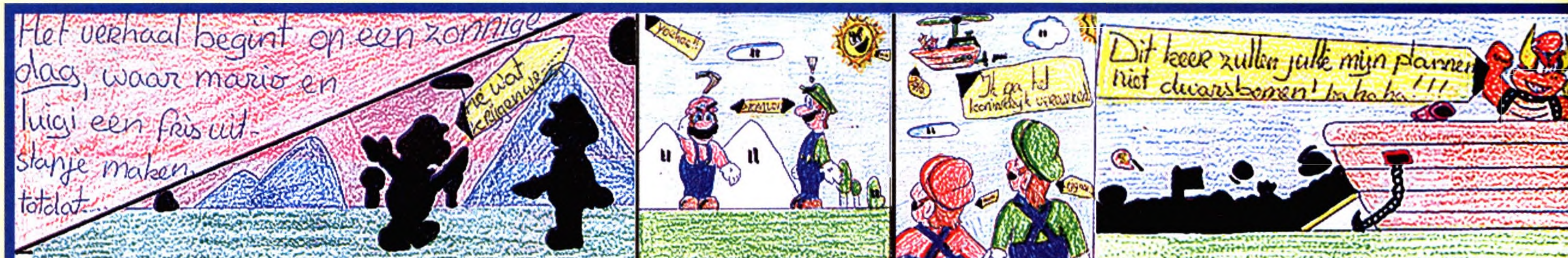
GELUKKIG MAKEN

Wij (Peter v.d.Pol & Tommy Huebèr) zijn helemaal gek van Zelda op de Game-boy. Wij hebben dit ieder, op z'n minst, al 8x uitgespeeld. Wij mogen ons dus rustig Link noemen. Wij kennen alle secrets en elk detail van het spel en noem maar op. Wij willen deze kennis graag delen met P.U.-lezers. Zodoende wilden wij graag in de rubriek 'YoPost' of 'Powersales' opgenomen worden. Dus: hebben jullie vragen over Zelda op de Game-Boy? Stuur ze op naar:
Peter v.d.Pol & Tommy Huebèr,
Koningin Wilhelminastraat 10
5321 TC Hedel.
Je ontvangt binnen 10 dagen uitgebreid en compleet een antwoord. Sluit wel een postzegel bij, anders geen antwoord. Wij doen dit helemaal gratis en voor nop. Dus kom op met die vragen!

Eigenlijk hebben we voor dit soort gevallen natuurlijk de rubriek 'Eeuwig Leven', onder andere de rubriek waarin lezers elkaar helpen. We zijn ook een beetje bang dat jullie niet precies weten wat jullie je op je hals halen. Maar goed, we proberen dit één keer. Laten jullie wel eerlijk horen of het meeviel of tegenviel? En als jullie niet terugschrijven dan horen we dat wel van andere boze lezers.

ZO MAAR WAT COMMENTAAR

Ik kocht laatst nr. 5 van jullie blad en ik zie een verandering: de kaft. Ten eerste: een ander soort papier(of het ook beter is weet ik nog niet, want als het na een maand of 2 nog heel is kan ik er pas iets van zeggen).
Ten tweede: jullie hebben het logo wat veranderd: Stukken beter!
Ten derde: oh, wat goedkoop! Fl. 4.95 is niet in verhouding met andere bladen die vaak het dubbele of zelfs meer dan de prijs van PU kosten.
Zo, en nu de binnenkant: Ah, yuk! Lelijke tekeningen deze keer zeg! Alleen die van Ryu is wel mooi (en niet omdat Sonic op 2 van de 3 tekeningen staat hoor. Nou ja, een beetje dan).
Bij NIEUW is er een zwarte vlek over het Radio 538-logo te bewonderen. Zeker een drukfout.
3DO ziet er veelbelovend uit, maar de prijs! Ik heb geen geldboom.
Zo,zo, een nieuwe aanwinst voor het testteam (de man op deze teke-



POST

DEBIELIG

Ik vind het blad van jullie te gek. Ik heb nu alle nummers gelezen. Alleen in de eerste nummers was de kleur een beetje slecht, maar daarover moet ik niet zeiken. Dat is immers verleden tijd. Alleen heeft het blad één nadeel. Dat nadeel is: Power Quest. Ik kan me niet voorstellen dat iemand zo iets debieligs leest, maar dat zal wel weer aan mij liggen. Zelf heb ik een SNES met de spellen: Mario World, Mario Paint, Mario Cart, Turtles IV, Adams Familie 1, F Zero en Streetfighter II. Mijn favoriete spellen zijn Mario Cart en Mario Paint.
Bedank Thomas en Björn voor de poster van Super Mario All Stars.Ik heb meteen het spel van mijn vriend geleend en ben begonnen met spelen. Reuze handig die tips.
Jean Paul Bremen, Maastricht.

ning ziet eruit als een, nou ja, ehm, ach, je weet wel. Maar in ieder geval ziet hij er stukken beter uit dan al die gestoorden op de foto's. Oh, dat zijn jullie!) In ieder geval veel succes, Thomas! Houd Powerkid erin!
Nu effe wat kritiek (ja, sorry, ik moet nu effe zeuren) over het beoordelingssysteem. Ik mis hier een aantal dingen bij n.l.: wanneer het spel te koop is, hoe moeilijk het is, hoeveel megabites de cart bevat, wat voor soort spel het is (adventure, platform etc.) en de functies van de knoppen. De (p)reviews mogen (veel!) langer en dump de NEO-GEO! Eeuwig Leven heeft zo te zien ook een facelift gehad. Waarom plaatsen jullie zelf ook niet wat tips?
Ik heb nog wel wat te vragen over Power Quest: Welk commando hebben de lezers ingestuurd en waaruit kun je deze keer kiezen of mag je gewoon wat klets verkopen? Dan zou ik zeggen dat ze deze schijterd door de plee moeten sleuren en hem een een flink pak slaag moeten geven en dat ze hem afmaken met een BoBo ver-weet-ik-veel-wattende-deathmove!
Laat Huiswerk af erin!
De groeten aan de redaktie en powerkid, jullie horen nog van mij.
Pim Seijsener

LOSSE ABONNEE

*Soms vraag ik mij af waarom ik lid van uw blad ben geworden, losse nummer-abonnees zijn beter uit! Niet alleen maakt het wat betreft geld weinig uit (PU blijft in de aanbieding). Vooral het feit dat het blad veel eerder in de winkels ligt dan bij de trouwe abonnee op zijn deurmat, dat KAN NIET! Ik verzeker u dat dit behoorlijk frustrerend is. DOE ER IETS AAN S.V.P!!!
Het blad wordt steeds beter, maar ook de service mag niet achterblijven!*
H.S.Moesker, Leek.

Je hebt VERSCHRIKKELIJK gelijk. Abonnees zijn wel iets voordeliger uit dan kopers van losse nummers, maar het belangrijkste voordeel van een abonnement is toch dat je je nummer eerder krijgt dan dat het in de winkel ligt. Het mag dus gewoon niet voorkomen dat het eerder in de winkel ligt dan bij de abonnees thuis. We zullen er dan ook alles aan doen om dat in de toekomst te voorkomen.

HELP MONIQUE

*Ik ben Monique van Namen en jullie zijn mijn laatste hoop. Hoe kom ik in hemelsnaam Chapter 5 binnen van Star Tropics (NES) Dit spelletje is niet uitgebracht in Nederland dus bij de Nintendo-lijn kunnen ze me niet helpen.
Ik heb alles gedaan, die Peter een worm gegeven omdat hij mij dan zou helpen.
Hij zegt:Hide Peter, hide awk!
Do me so far do me?
Dus ik naar dat "orgel", niks!
Aub, help mij. Ik zit vast!!!
Monique van Namen, Zwijndrecht.*

Wij zijn toch niet echt dom of zo, maar we hebben geen idee waar je het over hebt. Wij leggen jouw probleem bij deze dus aan alle lezers voor.

ONBEKEND BEMIND

*4 maanden geleden viel mijn oog op een mij tot nu toe volledig onbekend Nederlands computerblad. Nou had ik al enige tijd geleden enkele Engelse computerbladen gekocht (43 om precies te zijn en had een grote hekel gekregen aan al die Nederlandse bladen: weinig inhoud, weinig tips, ver achter in verhouding met Engeland/Amerika.
Maar daar stond-ie dus: PU 2. O nee, dacht ik, alweer zo'n Nederlands shit-blad. Voor de lol, om eens lekker te lachen, dacht ik: "Vooruit, ik heb toch niets beters te doen," dus kocht ik het. "Ho effe," dacht ik, toen ik begon te lezen: Nieuws dat geen 5 maanden oud is, tips die ik nog niet kende, een toffe redaktie met een gevoel voor humor (erg belangrijk). Dus werd ik lid. Nu, als u ik nummer 2 met nummer 5 vergelijk, ontdek ik de ene verbetering na de andere (betere foto's, meer reviews en tips, betere humor) en ik hoop, dat jullie zo verder gaan.
Bart van der Putten, Veghel.*



Tekening: Bob Huijbregts, Oisterwijk

ERRUG VERVEELD

*Alles kits? Met mij niet want ik zit nu op de brug en kan veel minder met mijn Snes spelen. Maar daar schrijf ik niet voor. Ik vind het namenlijk errug zonde dat alle avonturen spelletjes altijd hetzelfde zijn, dezelfde levels, dezelfde tegenstanders en ga zo nog maar even door. Ik heb zelf de spelletjes Street Fighter II en Super Wrestle Mario en Final Fight. Zoals je ziet zijn dat allemaal knokspelletjes want zelf doe ik ook zo iets (Taekwondo). Het aparte van Street Fighter II is dat het nooit verveelt (totdat je SFII turbo hebt).
Ik had Chuck Rock eerst voor de Snes maar die heb ik snel doorverkocht aan de eerste de beste videotheek. Het spel is wel leuk alleen verveelt het errug snel. Dat heb je nou eenmaal met avonturenspellen.
Danoontje, Bakkum*



Lees verder op de volgende pagina

SJAPPOO LYNX

Ik begin met de goede kritiek. Voor fl.4,95 brengt u een uiterst goed verzorgd blad op de markt waar in alle computersystemen aan bod komen. Sjappoo, hiervoor. Een ander goed punt vind ik de rubriek 'Eeuwig leven'.
De slechte kritiek dan nu: Waarom staan er artikelen waar woorden weggevallen zijn, woorden waar letters weggevallen zijn e.d? Kan niemand dat controleren?
En tot slot nog een vraag, gevolgd door een opmerking. Zou in de rubriek 'Eeuwig Leven' niet eens aandacht geschonken kunnen worden aan de code voor 'Dynolympics' voor mij het spel van de Lynx?
Dan nu de opmerking: Ik ben sinds een half jaar de trotse bezitter van het enige 16-bits, met een 32-bts geluidsprocessor uitgeruste, draagbare, full-color video game-systeem. De verkrijgbaarheid van de spellen is slecht, maar de Lynx staat technisch gezien boven de SNES en de MEGADRIVE. Mijns inziens discrimineert niet alleen de speelgoedhandelbranche, maar ook u de Lynx om Sega en Nintendo te kunnen promoten. Er hoeven geen 9 Lynx-recensies in uw blad te komen, maar 4 (evenveel als Game Boy of (Game Gear) is toch niet te veel gevraagd? Nog een discriminerend feit is dat je bij de prijsvraag op de poster alleen Sega of Nintendo-spellen kunt winnen. Waar is de Lynx?
Daarom leg ik het nog één keer uit: De lynx is een draagbare spelcomputer met een 3.5' kleurenscherm waar maar liefst 4096 kleuren op te toveren zijn De resolutie is perfect: 160 bij 102 beeldpunten. Er liggen 2 16-bits sub-processoren in: 1 voor de graphics en 1, ondersteund door een 2e 16-bits spraakprocessor voor realistische geluiden en stemmen. De spelcapaciteit bedraagt 4 MB en het geheel wordt bestuurd door een 401MZ micro-processor. Hij is ook geschikt voor linkshandigen en je kunt tot 8-lynxen aan elkaar koppelen. Door de slechte verkrijgbaarheid is hij redelijk goedkoop geworden (als je geluk hebt vind je hem voor fl.129,=).
Kortom: De Atari Lynx, aktie met toptechnologie!
Sven Schijner, Landgraaf

Wij kunnen best wat kritiek hebben hoor, maar in dit geval ben je aan het verkeerde adres. Wij kennen de Lynx maar al te goed. Het spijt ons dan ook dat er in dit nummer voor het eerst geen Lynx-bespreking te vinden is. We hebben Atari Nederland bijna letterlijk de kop gek gezeurd, maar er kwam gewoon geen nieuw spel uit. Eerlijk gezegd houden we nu ons hart al vast voor de Jaguar, ook een fantastische machine, maar kan Atari die weelde dragen?

STRENGER

Jullie denken: "Weer zo'n brief waar in staat hoe goed jullie blad wel is." Dus niet! Jullie moeten veel strenger zijn. In PU nr. 5 bijvoorbeeld stonden 9 reviews over de Super NES (ik heb een Super NES) en jullie Powerkid die vindt alles leuk. Zijn jullie altijd vrolijk of zo?? Als het cijfer 7-9 is, vinden jullie dat wij direkt naar de winkel moeten hollen. Dus volgens jullie moet ik alle spellen kopen uit PU5 (van de Super NES). Als een spel wat minder leuk is dan moet het testteam dat spel maar een zesje geven (of lager). Liefst bij alle reviews foto's. Er stonden nogal wat fouten bij vechtbewegingen van MORTAL KOMBAT. De teleport van Raiden moest zijn: 1 keer naar beneden en 1 keer naar boven. Sonya: 1 keer naar achteren, B. Bij de spear van Scorpion moet je B indrukken, geen Y! Aan de lezers: lees de handleiding van MORTAL KOMBAT niet, want er staat (bijna) alleen maar flauwekul in! Bij 'test your might' moet je iets anders doen dan wat in het boekje staat en verder heb ik nog nooit van een 'demonstration mode' gehoord (misschien bij een andere versie) Verder hebben jullie een te gek blad.
Jochem en Fokko Versloot, Leiden.

PROTIPBOEK

Ik zit op een donderdagavond lekker PU 5 te lezen. Kom ik bij Eeuwig Leven en ik lees alle tips. Toen ik die drie tips van de anonieme inzender las, dacht ik: "Waar heb ik dat meer gelezen...?" Ik pak mijn eigen gemaakte ProTipboek, blader er wat in en wat zie ik? De tips staan er exact zo in als in mijn boek. Dan is mijn conclusie: die tips komen van mij! Het zat in een envelop samen met een heleboel tip-blaadjes. Klopt hè? Maar ik dacht toch echt dat ik een briefje met mijn naam had gedaan. Die eikels van het postkantoor zullen het wel weer kwijtgemaakt hebben (of jullie) of ik heb weer een aanval van vergeetachtigheid gehad en ben vergeten om het briefje in de envelop te doen. Enfin, ik blijf PU lezen en ik beloof om volgende keer ProTip Book. Volume 2 toe te sturen. Ga zo door met jullie goede blad.
Jimmy Blauw, Hoogvliet

Wij weten ook niet waar of door wie het fout is gegaan, maar we vinden wel dat je turbo cool reageert door gewoon het volgende boek toe te sturen.

BLOEDCODE

Ik heb wel geen truc maar wel een vraag. Ik wou vragen of er ook een bloedcode bestaat voor Mortal Kombat op de (SNES). Ik heb er iedereen over gehoord en er zit iemand in de klas die heeft een neefje die die code had en die zei dat het wel kon en dat je moeiteloos harten en hoofden er af kan trekken en ik het het ook een keer gezien bij iemand in huis en daar stond een super nintendo dus die code bestaat. Ik heb nintendo ook al gebeld maar die zegt dat die niet bestaat, dus als die code bestaat zet hem dan alsjeblieft in jullie blad.
S.Vermeers, Zutphen

Wij hebben iemand in de redactie die een neef heeft die verkering heeft met de dochter van de directeur van Nintendo Nederland en die zegt dat het niet waar is omdat Nintendo bloed gewoon officiëel verboden heeft. Als iemand nu toch blijft beweren dat het wel waar is dan willen we de code zien en zelf uitproberen.



Deze strip is gemaakt door: Vick Tielemans, Nuenen

POWER UNLIMITED

Als je toch elke maand Power Unlimited koopt, is het nu de hoogste tijd voor een abonnement. Dan weet je altijd alles over de laatste videogames, de nieuwste machines. Ken je de slimste trucs om de moeilijkste games tot de hoogste level te spelen. Elke maand heb jij Power Unlimited als eerste in huis.



DIT IS DE JUISTE TIJD O

TIME UNLIMITED

En als je nu een jaarabonnement neemt, ligt er een fantastisch welkomstkado op jou te wachten. Een duikhorloge dat werkt tot 30 meter diep, met maar liefst 10 functies, waaronder een stopwatch, nauwkeurig tot 1/100 seconde. Maak de abonneerkaart los, vul hem in en stuur hem op. Dan krijg je niet alleen elke maand het grootste blad over videogames, maar om te beginnen ook nog eens dit geweldig veelzijdige horloge.



KADO!

DUIKHORLOGE

Maar liefst 10 functies heeft het duikhorloge dat je krijgt als nieuw abonnee van Power Unlimited, o.a.

- digitale uur-, minuut- en seconden-display
- maand-, dag- en datum-aanduiding
- digitale uur- en minuten-alarminstelling
- 12- of 24-uurs-aanduiding
- stopwatch tot 1/100 sec
- alarm met geluidssignaal
- display met verlichting
- 30 meter waterdicht

KADO!



DUS STUUR DEZE KAART VANDAAG NOG WEG!

BEL GRATIS 06-0224222

Iedere dag van 9.00 tot 20.30 uur.
Ook op zaterdag en zondag.

M ABONNEE TE WORDEN!

NIEUW!

geweld in het spel

Steeds gewelddadiger worden de videospelletjes, en steeds harder roepen critici dat het de spuigaten uit gaat lopen en dat er nodig eens iets aan gedaan moet worden. Geshockeerd door rondspattend Mortal Kombat bloed roepen bezorgde toeschouwers (de spelers zelf storen zich in de regel nergens aan) dat er toch minstens een rating-systeem moet komen voor videospelletjes.

BETER, SNELLER, HARDER

"Het effect van videospelletjes op het gedrag van kinderen is hetzelfde als van de tv, maar de spelletjes worden steeds perfecter en harder. Het lijkt mij voor Hirsch Ballin (de minister van justitie, red.) daarom beter om eerst die spelletjes eens aan te pakken." Dit zei Professor Wiegman, hoogleraar psychologie aan de Universiteit van Twente, in een interview met het Algemeen Dagblad van 22 december vorig jaar. De prof was gevraagd zijn mening te geven over de vraag of het kijken naar geweld de kijker gewelddadig maakt. Deze kwestie was plotseling actueel geworden toen de minister van justitie bekend maakte paal en perk te willen stellen aan de harde beelden die dagelijks op televisie te zien zijn. Mocht dat inderdaad gaan gebeuren, dan lijkt de volgende logische stap te zijn om ook beperkingen te gaan stellen aan het overvloedige gebruik van geweld in videospelletjes. Maar is de situatie inderdaad zo erg dat overheidsingrijpen gewenst is?

CENSUUR OF ZELFBESCHERMING?

In oktober van het vorige jaar namen de leden van European Leisure Software Publishers de beslissing om vrijwillig een classificatiesysteem te beginnen. Deze nieuwe ratings zullen per 1 mei 1994 door alle leden gebruikt gaan worden voor alle soorten spelsystemen. Vier verschillende leeftijdscategorieën krijgen dan een eigen aanduiding: tot 10 jaar, van 10 tot en met 14 jaar, 15 tot en met 17-jarigen, en 18 jaar of ouder. In Amerika hebben de softwarefabrikanten die verenigd zijn in de Software Publishers Association een soortgelijke stap gedaan. Met hun eigen rating systeem willen de Amerikaanse fabrikanten de overheid een stapje voor zijn.

In Amerika is namelijk een senaatscommissie opgericht die gaat bekijken of er wettelijke maatregelen moeten worden genomen om de videospellen niet al te gewelddadig te maken. De politici aldaar hebben namelijk pas geleden Mortal Kombat ontdekt. Als gevolg hiervan liet een geschokte senator op een persconferentie zien hoe Kano het hart van z'n tegenstander uitrukte. (Nee, de senator speelde niet zelf, mocht ie willen dat ie zo goed was.)

MARIO KOMBAT

Riep daar iemand dat Mario eigenlijk net zo'n agressief spel is omdat hij ook voortdurend allerlei beesten of monsters moet doden om verder te komen? Nou, niet dus, dat meent althans de Utrechtse hoogleraar massacommunicatie professor Groeber: "Het beeld (bij Mario) alleen al is zo abstract dat de kans vrijwel uitgesloten is dat de gebruikers zich met hem of zijn vijanden identificeren. Noch Mario noch zijn tegenstanders lijken op mensen of hebben iets menselijks. Mortal Kombat daarentegen is redelijk realistisch", zo zei de communicatieprof in een interview met het dagblad Trouw. Afgezien van de belediging aan het adres van Mario moesten we toch even grinniken bij die opmerking dat Mortal Kombat vrij realistisch is. Goro weleens over straat zien lopen, of misschien zelf weleens met blote handen een vuurbal gelanceerd of iemand een teleportmep gegeven?

DODENLIJST: MONSTERS, DIEREN EN MENSACHTIGEN

Uit de opmerkingen van de prof komt een gedachte naar voren die door velen als aanvaardbaar wordt gezien, namelijk dat het in een spel verkeerd is om mensen te doden en dat het oké is om dieren en monsters af te maken, of mensen die niet te veel op mensen lijken. Natuurlijk is het verkeerd om te doden - in het echt. Maar waarom zou je in een videospel onderscheid moeten maken? Het zijn toch slechts computergraphics, en niemand met een beetje verstand haalt het in z'n hoofd om in het echt na te doen wat hij of zij in een videospel heeft gezien of gedaan. Oké, heel af en toe doen sommige mafkezen dat wel, maar in zo'n geval is er altijd meer aan de hand. De video-imitatie is dan 'slechts' het trieste hoogtepunt van een hele serie gebeurtenissen die niks met welk videospel dan ook te maken hebben.



CHAINSAW & THE BEAST

Ondertussen gaat de controversie door. In 1992 was het Id Software die met de introductie van Wolfenstein een nieuw gewelddadig hoofdstuk voor PC-spelen opende. Er was lof alom voor de 3D-engine waarop het spel was gebaseerd, en er was afkeuring alom over het feit dat de graphics die je moest neerknallen vrij realistisch waren. De verontwaardiging over het geweld ging echter verloren in de verontwaardiging over het feit dat je in Wolfenstein moet ontsnappen uit een nazi-gevangenis die rijkelijk is versierd met afbeeldingen van swastika's en Adolf Hitler.

Nu is Id Software met Doom uitgekomen, een spel volgens hetzelfde principe als Wolfenstein, maar met veel betere graphics en vooral met veel meer geweld. Een van de meest heftige wapens die je in het spel kunt vinden staat niet beschreven in de handleiding van het spel, namelijk een kettingzaag. De combinatie van het akelig realistische geluid van de zaag en het bloederige resultaat zal ongetwijfeld tot een nieuwe stroom van protesten leiden. Bij Id Software zelf zijn ze hierover vrij onverschillig. Ze laten het voorlopig bij een mededeling dat het spel niet voor iedereen even geschikt is, vooral niet voor jonge kinderen. Ondertussen wordt het eerste deel van de Doom-trilogie in de vorm van shareware wereldwijd verspreid. Slim natuurlijk, maar menig ouder zal zich een beroerte schrikken als die erachter komt wat zoon- of dochterlief voor spelletje aan het spelen is op de huishoud-PC. Met een rating van bijvoorbeeld 18 jaar zou het anders zijn, want dan... spelen ze het wellicht zelf ook.

"we moeten leren omgaan met geweld, anders zal het geweld ons vernietigen"

Henk Oosterling, filosoof

NIEUW!

De minister van justitie Hirsch Ballin klaagde onlangs op een spreekbeurt in Zeeland over "het geweld op de televisie". Er achteraan mompelde hij "en in de videospelen". De landelijke pers vulde met veel bombarie z'n pagina's over het vermeende geweld dat programma's als Miami Vice en A-Team voor acht uur 's avonds de kinderziel aandoen. In de marge voegde menig journalist er aan toe "dat de videospelen ook niet goed zijn voor de kinderen". We kregen het ernstige vermoeden dat ze niet weten waar ze het over hebben. Daarom gingen we raad halen bij de heer Herman Troost, directeur van Nintendo Nederland, en vroegen hem zijn licht te werpen op de huidige hy(pe)sterie.

GEZOND GEWELD

LEVENSGEVAARLIJKE DRIEWIELERS

"Ik voel mij niet aangesproken door de huidige discussie over geweld in videospelen. Wij hebben als Nintendo daar rijkelijk over gepraat met de pers; wij hebben onze eigen regels opgesteld en daar hoeven jullie geen research naar te doen. Luister eens, meneer Yamauchi (bovenste eindbaas van Nintendo) zelf heeft gezegd: "Het is gewoon een kwestie van gezond verstand. Ik wil niet dat Nintendo spelen maakt die ik niet met een goed gevoel aan mijn kleinkinderen kan laten zien." En zo is ook onze redenering. Onze spullen zijn veiliger dan driewielertjes."

HET IS EEN ZIEKE ZAAK.

"Ik ben principieel tegen een keuring voor videospelletjes. Ik zeg: lieve mensen, als we nu eens met z'n allen onze hersens gebruikten. Hebben we dan een filmkeuring nodig? Hebben we dat voor videospelen nodig? Hebben we dan agressiviteit op televisie nodig? Als je het niet wil zet je die kast uit. En als dat niet lukt moet dan Vadertje Staat, bij gebrek aan paus of kerk, de oplossing brengen? We worden in dit land al doodgegooid met stoplichten en regeltjes. We zijn toch wel mondig genoeg om dit zelf op te lossen als verstandige mensen. Het is een zieke zaak dat de politiek zich ermee moet bemoeien."





HEERLIJK, HELDER GEWELD

"Iedereen die onbekend met videospelen is zal bij het zien van een StreetFighter denken: 'Goh wat een geweld!' Maar jij en ik weten dat het een vaardigheidsspel is; dat het een heel gekunstel met de knoppen is voordat je de bewegingen beheerst. Wij zeggen dat het een prima, nee, geweldig spel is. Spannend. Heerlijk clean. Kinderen zijn heel wat realistischer dan wij beseffen. Zij weten deksels goed dat het maar fictie is. Je creëert juist een fout gebeuren door op een doos een sticker met '18' te zetten. Toen jij 13 was wou je toch ook naar een Beate Uhse film voor 18 jaar en ouder, zette een donkere bril op en deed zo oud mogelijk bij de deur?" (Niet!)

KIND IS MEESTER

"De weerstand tegen videospelletjes van (veelal oudere) mensen is gebaseerd op emotionele gronden. Ten eerste is daar een stuk angst voor de technologie, ten tweede is er de concurrentie met het kind. Zij zijn niet te verslaan op die spelcomputer. Het kind is 15, maar de ouder die wel eens meespeelt (wat ik kan aanraden want het is een prachtige vorm van communicatie) wordt 7 en moet alles uitgelegd krijgen. Als je van plan bent een spelcomputer te kopen zodat je het kind geen aandacht meer hoeft te geven, koop dan geen van onze computers. Als een ouder werkelijk bezig is met z'n kind weet hij of zij wat het kind speelt en kunnen en moeten ze zelf ingrijpen wanneer de inhoud hen niet bevalt. Daar heb je de Staat niet voor nodig."

"JOUW SCHULD" "NEE, JOUW SCHULD"

"Waarom is Mortal Kombat zo'n succes, het is tenslotte een aftreksel van StreetFighter. Maar hang er wat bloederige scènes aan en woem, we moeten het allemaal gaan zien en er is allerlei oproer. We hebben een slecht geweten omdat we ons aangetrokken voelen tot geweld en agressiviteit en proberen dat nu te verdoezelen. Vergeet niet, het aanbod creëert de vraag, maar als de vraag er niet is blijft het aanbod vanzelf weg. Als er geweld wordt aangeboden blijkt er dus aandacht voor te bestaan. De oorzaak van geweld ligt bij onszelf en dat moeten we aan de kaak stellen, niet het gevolg. In plaats van dat we ons zorgen maken over de kinderen, zouden we ons zorgen moeten maken over onszelf."

NIEUW!



De arcade is een magische plek voor "gamers". Daar tref je de nieuwste spelletjes aan en kun je jouw krachten meten met die van je soortgenoten. Het is een plek waar veel mensen beweren regelmatig te komen, maar waar je nooit een bekende ziet. De arcade is de Major League. Groentjes vallen er onmiddelijk door de mand. Hier een spel spelen is een volkomen andere ervaring. Om te beginnen moet je ervoor betalen. Zodra je gulden in de gleuf verdwijnt is er geen weg meer terug. Er zijn geen reset-knoppen of andere manieren om je flaters te herstellen. Iedere beweging kan fataal zijn, zowel voor jou als voor je tegenstander.

HET CIRCUS VAN ZAND

HET KLAMME ZWEET

De keurende ogen van de omstanders branden in je rug. Het klamme zweet druppelt via je voorhoofd op het beeldscherm maar er is geen tijd om het weg te vegen. Winnen is nu een noodzaak. Losers worden weggehoont door de kritische veteranen die je prestaties nauwlettend in de gaten houden. De gelukkige waaghals die deze inwijdingsrite doorstaat kan zich echter uitverkoren noemen: Een ridder van de ronde tafel, een eervol lid van de "gamers"-elite wiens "high scores" tot ver na zijn of haar dood nog bovenaan de puntenlijst zijn terug te vinden. Ik zelf ben absoluut geen onverdienstelijke speler, maar de status van levende arcade-legende heb ik echter nog niet behaald. Desalniettemin had ik toch de onstuitbare drang om mijn territorium uit te breiden en eens kijkje te nemen in een arcade buiten mijn thuishaven Amsterdam.

ZOUTWATER GAMERS

De kustplaats Zandvoort leek me het beste reisdoel, aangezien hier een gigantische amusementshal gevestigd zou moeten zijn. Dit zou mij ook de mogelijkheid geven het doen en laten van de zogenaamde "zoutwater-gamers" te bestuderen. Na een korte periode van doelloos rondlopen verscheen daar prompt een snoepkleurige moskee tegen de onheilspelbare donkere lucht. Het interieur heeft meer weg van het "Golden Nugget" casino in Las Vegas. Glimmende staalconstructies, een hoogpolig, rood pluche tapijt en rijen en rijen met fruitautomaten in verschillende formaten. De spelletjes afdeling is in de kelder gehuisvest. Het circus heeft zich vooral toegespitst op het grotere werk: machines die men vanwege het formaat niet in de reguliere arcades kwijt kan. Veel race- en vliegspelletjes en een hoop kasten die eigelijk op de kermis thuishoren.

GEEN HOL AAN

Het is rustig in het circus op deze zaterdagmiddag. De enige klanten zijn twee nadrukkelijk aanwezige jongens. Bij nadere inspectie blijken ze net als ik uit de hoofdstad te komen. "Of we hier vaker komen? Het is voor mij de tweede keer en absoluut de laatste". Aldus Mark vanuit de besturingscabine van het nieuwste drie-dimensionale racespel "Drivers Perspective". Foutloos scheurt hij door levensgevaarlijke bochten die over drie beeldschermen zijn uitgestrekt.
"Het aanbod valt mij nogal tegen. En de sfeer is hier veel minder competief als bijvoorbeeld in de Play In in Amsterdam. Het heeft hier meer weg van een recreatiezaal van Sporthuis Centrum". Desondanks is hij een uur later nog niet uit de Formule 1 instalatie gekropen.

MAD DOG MCCREE

Zijn stadsgenoot Niels is ondertussen druk bezig paardendieven en bankrovers aan flarden te schieten in Mad Dog McCree, een aktie-adventure met heuse filmbeelden. Op een veilige afstand van twee meter, bevrijd hij de sheriff en jaagt hij Mad Dog en zijn bende weer terug de hel in. Twee meter verder hervat hij de strijd met Mad Dog II. Ditmaal is hij minder fataal en na enkele minuten spreekt de doodgraver hem handenwrijvend vanaf het scherm toe:"You have to put more money in this game". Hoewel de voldoening op hun beider gezichten is af te lezen



houden de twee vol er "geen hol" aan te vinden. Als hun alleenheerschapij verbroken wordt door het arriveren van een viertal locale "gamers" vallen de Amsterdammers angstvallig stil. Er moet even gepeild worden wat voor vlees zich in de kuip bevindt.

VIRTUELE VERBROEDERING

De Zandvoortse jongens gaan voor "Virtual Racing". Een van de vele installaties in het circus die met zijn vieren tegelijk te spelen is. Quasi ongeïntreseerd kijken Mark en Niels toe hoe de drie-dimensionale formule 1-wagens over de schermen scheuren. Er wordt tevreden geknikt, het is duidelijk dat zij het hier met pro's van doen hebben. En dan gebeurt er iets moois, iets wat alleen in de mystieke sfeer van een arcade kan gebeuren. Alsof taalbarrieres en klasseverschillen niet bestaan vindt daar in het circus een verbroedering plaats tussen de twee groepen. Een van de Zandvoortse jongens (die later Robert blijkt te heten) staat op en biedt zijn stuur aan Mark aan. Hij neemt dit aanbod uiteraard met beide handen aan en stort zich in de race.

PACMAN, DONKEY KONG, SPACE INVADERS

"Vroeger was het hier op zaterdag veel drukker". Vertelt Robert. Hij is al meer dan tien jaar een fervent bezoeker van de arcade. "Ik heb ze allemaal voorbij zien komen; Pacman, Donkey Kong, Space Invaders noem ze maar op. Maar tegenwoordig zit iedereen thuis te spelen. Dat kan toch niet tippen aan het echte werk? ". Niels valt hem bij " Maar ken jij Dragons Laire nog?". "Oh shit! Jij bent ook van de old school?" Ze zijn niet meer te stoppen. De namen van pre-historische kasten volgen elkaar in rap tempo op. En terwijl Robbert Niels trakteert op een rondleiding langs de diverse museumstukken die het Circus rijk is, verbetert Mark met zijn nieuwe Zandvoortse gabbers het record van de race/shoot'm up Lucky & Wild. Nadat de heren bij elkaar zo'n vijfenzeventig gulden hebben weggezet, is het tijd om te gaan. Vol emotie nemen de zes jongens afscheid van elkaar. Niels en Mark willen nog even het Amsterdamse arcade-leven induiken, het gerucht gaat dat Mortal Kombat II (met maar liefst zeven nieuwe vechtkunstenaars) rond het Rembrandsplein gesignaleerd is. Robert en zijn vrienden gaan huiswaarts. "Volgende week weer ?" vraagt Robbert. "Zeker weten, maar dan wel bij ons".

Kees de Koning

VOORT

Mortal Kombat 2: zieker dan ooit



Het nieuwe arcade drama van Mortal Kombat wordt momenteel op een exlusief aantal lokaties aan onze kuststrook gesignaleerd. Kees is niet meer te vinden.
De nieuwe versie van de 'Dodelijke Cnokpartij' speelt zich af in de onderwereld waar Shang Tsung naar toe gevlucht is nadat Liu Kang hem verslagen heeft. Hij overtuigd zijn meester Shao Kahn dat hij een tweede kans moet krijgen en organiseert in het vagevuur een nieuwe competitie. Ditmaal zijn er twaalf vechters. Kano en Sonya zijn met pensioen gestuurd, the Reptile, Nimbus Terrafaux en Ermac (een neger) zijn wel van de partij. Er zijn ook twee nieuwe chicks bijgevoegd, in totaal zijn er dus zeven verse karakters. Elke speler heeft de beschikking over meerdere fatalities (tot vijf aan toe) waarvan het 'gore' gehalte weer een tikkeltje extremer is. Wat dacht je van een kus achter het oor van een van de mokkeltjes waarna de verslagen tegenstander als een ballon opblaast en in duizend stukken uiteenspat. De meest controversiele deathmove is afkomstig van een Kano-look a like die twee spiezen in de borstkast van de verliezende kombateer plaatst en hem dan de lucht intilt. Er is nog geen officiele toezegging van Acclaim dat ze Mortal Kombat 2 om zullen zetten naar een console-versie, maar die hebben we niet nodig om te weten dat ze het toch wel doen. Wedden?



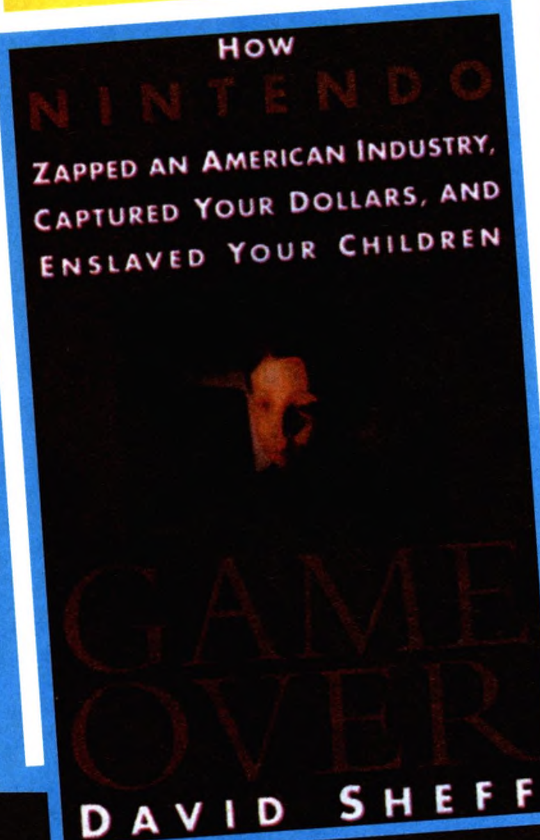


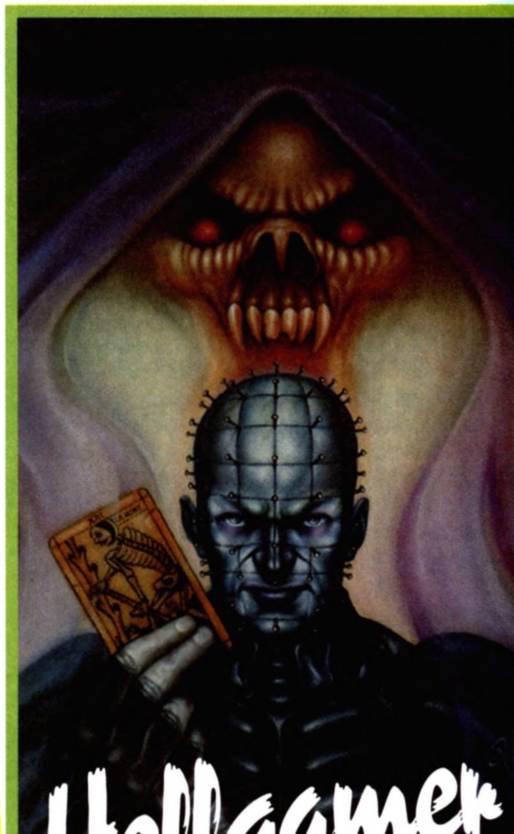
NIEUW !

In de videogame-industrie circuleert al enige tijd het boek Game Over van de journalist David Sheff. Het is verplichte kost voor elke serieuze gamer. In de 400 pagina's wordt beschreven hoe Nintendo van speelkaartenverkoper tot marktleider van de videogame- industrie werd. Door uitvoerig de achtergronden van het bedrijf toe te lichten wordt duidelijk waar de 'Take No Shit' houding vandaan komt waarmee Nintendo beroemd en berucht is geworden. Alleenheerser van het bedrijf is Hiroshi Yamauchi, die het bedrijf met straffe hand leidt. Toen hij op 21-jarige leeftijd gevraagd werd het twee generaties oude familiebedrijf over te nemen ontsloeg hij onmiddellijk zijn familieleden en het management. Zijn eerste succes was een deal te sluiten met Disney om hun karakters op zijn speelkaarten te zetten (wisten zij veel dat zo'n dertig jaar later Mario Mickey Mouse voorbij zou streven). Yamauchi wilde zo snel mogelijk weg van de kaarten. Zo had hij een assortiment instant rijst-producten, een taxibedrijf en zelfs een keten 'love hotels'. Het latere succes met videogames vindt zijn oorsprong in 1969 toen er een Games afdeling werd opgericht met als enige doel nieuwe spelen uit te vinden. De eerste producten waren een robothand en de 'Love Tester', een apparaat waarmee geliefden hun liefde konden afmeten. In 1983 introduceerde Nintendo de eerste console waarin je verwiselbare cartridges kon stoppen, voor de prijs van 100 dollar. Met deze prijs kon geen winst gemaakt worden maar de visie van Yamauchi was vooruitziend: 'Vergeet de winst op de hardware, want het is slechts een instrument om software te verkopen. Daar zullen we ons geld mee verdienen.' En dat hebben ze gedaan en niet zo'n beetje ook.

"HOE NINTENDO EEN AMERIKAANSE INDUSTRIE ZAPTE JOUW DOLLARS GREEP EN JE KINDEREN TOT SLAAF MAAKTE GAME OVER"

Game Over door David Sheff, uitgeverij Random use,prijs f 70,





Hellgamer

In het eerste nummer van Power Unlimited berichtten we over het Hellraiser-spel 'The Keys to Lemarchand's Lament', een spel dat bij nader onderzoek helemaal niet bleek te bestaan. Een advertentie voor dit spel in deel 2 van 'Books of the Damned' had ons op het verkeerde been gezet; de advertentie was namelijk volkomen fictief en bedoeld als grap. Niet gering was dan ook onze verbazing toen er een persbericht binnenkwam met de mededeling dat hellebaas en schrijver en filmmaker Clive Barker een aantal spellen gaat ontwerpen. Voor de zekerheid nog maar even nagevraagd en inderdaad: de horrormeester heeft met Virgin Interactive Entertainment een contract afgesloten voor de levering van meerdere CD-spellen. Barker zal bij alle fasen van de produktie betrokken worden, van het eerste concept tot en met het uiteindelijke design. Hoewel er nog geen enkel spel af is heeft Barker nu al plannen om van één van de spellen een film te maken, een interessante omdraaiing van de gang van zaken tot nu toe, waarbij een spel bij de film wordt gemaakt zodra de laatste een beetje succesvol dreigt te worden. Maar voorlopig is er nog geen enkel spel af, en zelfs titels zijn tot nu toe nog niet bekend gemaakt. Desondanks weten we twee dingen zeker: in ieder geval zal er een spel uitkomen dat de titel Hellraiser krijgt en in minstens één van de spellen zal niemand minder dan Pinhead de hoofdrol krijgen. Wie anders? Freddy Krueger soms, of Jason? Mmm, eigenlijk ook niet zo'n slecht idee...

MY NEXT SONY

Er komt een nieuwe 32-bits spelcomputer op de markt, van de firma Sony, of eigenlijk van de Sony Computer Entertainment Company, zo liet Sony onlangs weten. Na de vrij plotselinge start van Sony in de spelsoftware business (Sony Imagesoft) hebben ze blijkbaar de smaak goed te pakken gekregen, want het is de bedoeling dat de eerste Sony's (ze hebben nog geen naam voor de nieuwe spelcomputer) al tegen het einde van dit jaar in de Japanse winkels liggen. In Amerika en Europa zullen de nieuwe Sony's pas halverwege 1995 gaan verschijnen. Over de details van de apparaten is nog maar weinig bekend. Zeker is eigenlijk alleen dat het een CD-systeem zal worden met als centrale processor waarschijnlijk een 32-bits RISC chip. Dat er inmiddels overal wordt gewerkt aan 64-bits systemen (waarvan er al één te koop is, namelijk Atari's Jaguar) vinden ze bij Sony geen probleem. Sterker nog, in een verklaring liet de Japanse multinational weten dat het nieuwe systeem "grafische mogelijkheden heeft die vergelijkbaar zijn met werkstations" en dat de kwaliteit van de 32-bits Sony beter zal zijn dan die van de 64-bits systemen waarop Nintendo en Sega zich op het ogenblik concentreren. Dat klinkt als regelrechte grootspraak, maar helaas zullen we dus nog minstens een jaar moeten wachten voordat we kunnen controleren of het meer is dan opschepperij. Evengoed heeft Sony al aan verschillende 3DO-softwarebedrijven gevraagd om ook spellen voor Sony te gaan ontwerpen. Slimme jongens, die Sony's; mocht het niks worden met hun 32-bits systeem, dan kunnen ze de software altijd nog doorverkopen via software-dochter Sony Imagesoft. Om moedeloos van te worden, zoveel zakelijk vernuft. Hopelijk zijn ze net zo slim bij de produktie van de hard- en software, dan gaan we nog mooie tijden -en spellen- tegemoet.



OORLOG IS GEEN SPELLETJE

Voor een bedrijf of een overheidsinstantie is het werven van nieuw personeel niet altijd even gemakkelijk, zeker niet als het werk gevaar met zich meebrengt of zeeziekte kan veroorzaken. En hoe bereik je tegenwoordig trouwens jongeren die kersvers uit school komen? En hoe vind je uit of ze aanleg hebben voor het werk? door hip te denken natuurlijk, en in te spelen op de hedendaagse jongerencultuur. Een gewaagd staaltje hiervan zagen we op de redactie van ons blad toen één van ons enthousiast het zojuist per post gearriveerde PC-spelletje Merlin Challenge op z'n Pc installeerde. De kleurenfoto op de verpakking suggereerde een helicopter-sim. Leuk. Vol verwachting verdronken we ons achter de joystick. Het introscherm verscheen en de PU-monden vielen van verbazing wijd open: "For further information on careers in the Royal Navy contact your local Recruiting Office." Niet te geloven, de Britse Marine tracht jong bloed te paaien met een computerspelletje. Laat een potentiele recruut een helicopter landen op een varend fregat en overtuig ze er zo van dat het leven bij de marine een spelletje is... Niets daarvan! Oorlog is geen spelletje! Het is bloedserieus. Trouwens, als de kwaliteit van deze helicoptersim kenmerkend is voor het leven in dienst van de Britse Marine, dan kun je beter thuis blijven spelen.





DUAL POWER!

Acclaim, bekend van spellen als Mortal Kombat, begeeft zich voorzichtig op de hardware-markt met twee nieuwe produkten: de Dual Turbo voor de MegaDrive en voor de SuperNES. De joypads zijn batterij-gevoede draadloze afstandpads die de draadloze concurentie naar onze mening achter zich laten. Na er vier AAA-batterijtjes te hebben ingestopt hebben we ze getest op afstanden van minimaal 15 meter en in een hoek van 90 graden! Ook het aansluiten is simpel: plug de receiver in de joypad-ingang van de SuperNES of MegaDrive en vul de joypads met batterijen. Extra's zijn de Turbo's voor alle knoppen (ook de L- en R-knoppen van de SuperNES) en de Slow Motion-knop. Voor beide systemen worden twee joypads geleverd en een receiver. En vergeet je de joypad uit te zetten, no problemo: als je de pads een paar minuten met rust laat gaan ze vanzelf uit. Prijzen: voor de Mega Drive ƒ 149,00 en voor de SuperNES ƒ 169,00 Inlichtingen: 035-250710

HET TESTTEAM

EVEN VOORSTELLEN

De jury, de mannen van de punten. Naar eer en geweten, tot diep in de nacht, onder protest van vrienden en vriendinnen spelen ze de spellen. Ze worstelen zich door de handleiding, mishandelen hun joysticks en joypads. Liters koffie en cola, veel te veel sigaretten. En dan, vaak na dagen ploeteren en piekeren, delen ze de punten uit. Streng maar rechtvaardig.

ANDERE MENING?

Niet eens met de mening van onze testredacteuren? Dat kan. Moeten ze wat jou betreft meteen allemaal ontslagen worden? Dat kan ook, maar dat wordt al iets moeilijker. Of misschien heb je een oplossing voor een probleem waar onze man steeds over struikelt. Bemoei je er gerust mee, schrijf! Je loopt natuurlijk het risico dat je meteen de klos bent om zelf recensies te gaan schrijven.

POSTBUS 9194, 1006 CC Amsterdam



ADAM

Adam wil op vakantie. Niet om uit te rusten of zo, dat doet hij op de zaak, maar omdat hij net een draagbare computer heeft gekocht, een Powerbook, en hij heeft gehoord dat die apparaten de besturing van vliegtuigen kunnen beïnvloeden. Dat lijkt hem wel wat, zelf de Transavia-boeing naar een vakantiebestemming vliegen. Verzoek afgewezen door hoofdredacteur. Brevet halen of doorwerken!

Spel van de maand: Sonic Chaos (Game Gear)



BEN

Ben mokt. Heeft zojuist het onderspit gedolven in een discussie met de hoofdredacteur over grammatica en spelling. En dat is hard voor een eindredacteur. Ben dacht wraak te nemen door tikfouten te tellen in de verhaaltjes van de chef. Had Ben niet moeten doen. De hoofdredacteur heeft niet alleen altijd gelijk, maar bovendien harde handen van fitness.

Spel van de maand: Doom (PC)



BJØRN

Slechts weinigen weten dat in het achterhuis waar Bjørn woont en werkt - eigenlijk een bouwval, maar wel aan de Prinsengracht in De Stad - vroeger de bekende schrijver Frederik van Eeden woonde en werkte. Zijn boeken staan er nog, dik onder het stof. Want: ik lees niet, ik schrijf, pleegt Bjørn te zeggen. Horen wij daar de Poltergeist van Van Eeden in een schamper gelach uitbarsten?

Spel van de maand: Super Empire Strikes Back (SNES)



DAVID

David verdient de komende maanden wat extra sympathie en aandacht. De man staat een ingrijpende verbouwing van het onderhoofd te wachten, terwijl zijn kaak nu toch al de wilskracht uitstraalt van - pak weg - een Kirk Douglas. Dat wordt geruime tijd kiezen op elkaar en doorbijten, waarbij de deadline natuurlijk niet onder ons medeleven mag lijden.

Spel van de maand: F1 Pole Position (SNES en Gameboy.)



KEES

Kees is weleens de koning van de smoes genoemd. Maar dat is onzin. Kees heeft geen smoezen nodig. Kees is altijd weg, druk bezig, of: dat treft, net klaar! Zelfs de hardnekkigste hoofdredacteur kan niet lang boos blijven op Kees, want behalve een berucht deadline-kraker is Kees ook kwaliteit, stijl, inspiratie en trend.

Spel van de maand: NBA JAM (Megadrive)



MICHAEL

Nadat hij de strijd voor een aanvaardbaar uiterlijk heeft overgelaten aan zijn exterieurspecialist, vecht hij nu voor een beter image. Langzamerhand kreeg hij het gevoel dat hij de mythevorming rond zijn persoon niet meer helemaal onder controle had. De man die toch op het punt stond het idool van zijn generatie te worden is nu weer gewoon student Nederlands, weet je wel.

Spel van de maand: Ranma 1/2 (SNES)



THOMAS

De jonge Thomas steekt nog zijn vinger op als hij wat wil zeggen op een redactievergadering waar voor de rest iedereen zo hard mogelijk door elkaar heen brult. Weigert dienst op verzoek van de hoofderdacteur, maar is daarin zo consequent dat hij ook geen schietspellen wil recenseren.

Geen spel van de maand dus.

Tekeningen van het testteam van Martijn van Goor uit Zwolle.

ZO WORDEN DE PUNTEN VERDEELD

GRAPHICS

Een ander woord voor beeld. Lopen de mannetjes echt of stuiteren ze maar zo'n beetje door het beeld. Is je ruimteschip een zwevend driehoekje of kun je de klinknagels tellen. Zijn de teksten leesbaar of krijg je na vijf minuten lezen barstende koppijn.

GELUID

Klinken raketten als spijkers over schuurpapier of barsten de levensechte laserbeams uit je speakers. Krijg je de zenuwen van steeds hetzelfde pokkedeuntje op de achtergrond of heeft Amadeus Beethoven zelf de soundtrack verzorgd. Zijn de stemmen levensecht.

PLUS- EN MINPUNTEN

Een paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel

HOUDBAARHEIDS

Sommige spellen zijn zo moeilijk dat het wel een paar maanden duurt voordat je ze onder de knie hebt. Die hebben dus vanzelf een lange levensduur. Andere spellen raak je nooit meer aan als je ze eenmaal hebt uitgespeeld. En dan zijn er nog spellen die je na vijf minuten helemaal doorhebt, maar die je toch maanden blijft spelen. De houdbaarheid zegt dus niets over moeilijk of niet moeilijk, maar wel over waar voor je geld.

AKTIE-REAKTIE

Alle blokjes geel: een spel met uitsluitend aktie.
Alle blokjes rood: een spel dat het moet hebben van taktiek en strategie.
De meeste spellen hebben iets van beide. Dus een beetje aktie en een beetje strategie. Deze balk zegt dus iets over het soort spel.

HET EINDCIJFER.

1-4 Zonde van je spaarpot. Deze spellen zijn bedoeld om stof te verzamelen in de winkel. Lekker laten liggen.

4-6 Twijfelgevallen. Denk goed na voordat je tot aanschaf overgaat. Onze testers aarzelen maar misschien heb jij een goede reden om dit spel toch te kopen.

7-9 Kwaliteit. Hop naar de winkel.

9 *en hoger*. Hoogste kwaliteit. Superspellen. Spellen met zo'n hoge waardering mogen zich tooien met de eretitel POWER UNLIMITED POWER PREMIUM. Deze spellen horen absoluut in je bezit te zijn.



IN DE BALKEN

SPEL-COMPUTER

Bij elke test staat in de balk onderin aangegeven voor welke spelcomputer het spel geschikt is.
Als het spel voor de PC is, worden ook de systeemeisen vermeld.

PRIJZEN

Ook in de balken staan de prijzen vermeld.
Hier moet je even opletten.
Prijzen zijn altijd ADVIES-prijzen.
De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden.

eindoordeel



POWERKID is enthousiast. Het is maar één mening, maar je hebt tenminste een beetje houvast.

POWERKID twijfelt. Misschien heb jij een goede reden om je niets van die twijfels aan te trekken, anders oppassen.



POWERKID waarschuwt. Hij zou dit spel in elk geval nooit aanschaffen.z

Dank! Dank!

Spellen en apparatuur om op te spelen werden ter beschikking gesteld door:

ATARI, Vianen (03473-77272)
NINTENDO, Nieuwegein (0340251353)
INTERSERVICES, Tiel (03440-14234)
SEGA NEDERLAND, Postbus 366, 1270 AJ Huizen
OMEGA ELECTRONICS, Echt (04754-87444)
VANDEWATER ENTERPRISE, Amsterdam (020-6880205)
COMPUTER COLLECTIEF, Amstel 312, Amsterdam (020-6223573)
VIRGIN MEGASTORE, Amsterdam
COMPENDIUM, Hartenstraat 14, Amsterdam (020-6381579)
MDM, Amsterdam (020-6368796)
HOMESOFT, Haarlem (023-311241)

SUPER ST

Na het ongelooflijke success van de films en het spel Super Star Wars komt nu het vervolg met de al even ongelooflijke titel Super Empire Strikes Back. Wat doe je dan als SciFi-freak? Spelen natuurlijk! Wie aan Super Star Wars verslaafd was heeft nu een nieuw probleem: Super Empire Strikes Back heeft alles wat zijn voorganger had, en meer! Langere levels, the Force, Yoda, Luke, Han, Chewie, Princess, Darth Vader en natuurlijk C3PO en de snowtroopers. Alle ingrediënten bij elkaar vormen een spel dat wederom een plaatsje in ieders top 40 verdient!

VAN HOTH NAAR HER

Na voorzichtig mijn lightsaber te hebben omgebonden stap ik, Luke Skywalker, op mijn Tauntaun om in de ijzige grotten en gebergten de aanhangers van het Evil Empire te lijf te gaan. Nadat mijn Tauntaun zijn laatste adem heeft uitgeblazen heb ik zelf nog net genoeg kracht over om de Wampa Ice Beast te lijf te gaan. Uitgeput spring ik op mijn snowspeeder om de thuisbases van de rebellen te verdedigen. Nu is het de beurt van Han Solo om de gevechten in de Echo Base van de rebellen te overleven, om zo zijn ruimteschip de Millennium Falcon te bereiken. In de Falcon moet Han meteorieten en vijanden van het Empire ontwijken en vernietigen en zich in een asteroïde verstoppen.

IN DE WOLKENSTAD

Ondertussen moet Luke Skywalker naar de planeet Dagobah gaan om Jedi Master Yoda te vinden. Yoda leert Luke alle kunsten van de Force, iets dat Luke zeker nodig zal hebben als hij het gaat opnemen tegen Darth Vader. Terwijl Luke hiermee bezig is maken Han en Chewbacca schoon schip in Cloud City om de oude vriend van Han, Lando, te vinden. Ten slotte moet Luke, als hij Cloud City bereikt heeft, doorvechten tot de onvermijdelijke confrontatie met de duivelse heerser Darth Vader.

FLINKE FORCE FUNCTIES

Dat is dus in het kort het verhaal van Super Empire Strikes Back. Net als in het vorige verhaal speel je telkens met een andere persoon, alleen kun je nu niet kiezen. Het maakt in principe ook niet zo veel uit met wie je speelt, alleen tegen het einde heeft Luke de Force veel nodig. De Force is een extra wapen waarmee Luke zijn energie weer kan aanvullen, vliegen, tegenstanders bevriezen, onzichtbaar worden, vijanden kan hypnotiseren, schoten afweren, zijn lightsaber op afstand kan bedienen en er de vijanden door vertragen. Het mooiste is de `Elevation', waarmee je kunt vliegen. Dit kan in veel gevallen je leven redden, want als je in een afgrond valt is er normaal gesproken geen weg terug!

LASER OP!

Naast de Lightsaber dragen Luke, Han en Chewie een laserpistool om vijanden mee te verslaan. Door speciale iconen te pakken kan dit pistool veranderen in een Flame Blaster, Proton Seeker, Rapid Ion Gun of Plasma Wave Blaster. Deze zijn een stuk krachtiger dan de `gewone' lasergun. De Proton Seeker achtervolgt zijn prooi zelfs!

DARTH VADER FOR PRESIDENT

Het spel bestaat voor het grootste deel uit platform-actie, maar er is meer! Bepaalde levels spelen zich af in een snowspeeder, in een X-wing of in de Millennium Falcon. Deze levels zijn totaal anders dan de platformdelen. Met de snowspeeder zoef je over de sneeuwvlaktes, terwijl je AT-AT Walkers verpulvert. In de Millennium zijn het de asteroïden en TIE-fighters die je naar het leven staan. Het mooiste is het gevecht in de X-wing. Je vliegt door de mysterieuze atmosferen van de planeet Bespin, waar Cloud City gevestigd is, omsingeld door cloudfighters. Dit op zichzelf zou al een prachtig spel zijn!

WHAT'S UP, BOSS?

Een spel is geen spel zonder Boss-levels. Super Empire Strikes Back is wat dat betreft echt wel een spel. Superbosses hebben onuitspreekbare namen als Ugharro, Habogad en Wampa en vergen nogal wat ervaring om te verslaan.

NU NOG ENKELE TIPS!

Tja, tips... Ok, (1) in Cloud City kun je een kortere weg nemen door de Elevate Force Power te gebruiken. Ga helemaal naar boven om een flinke rits Force powerups te krijgen. (2) Versla Darth Vader door hem met de Lightsaber te slaan als hij op je af komt, terwijl je je gebukt opstelt aan de rechterkant van het scherm. (3) Blokkeer de kogels van de kanonnen met je zwaard; vernietig ze altijd want er zitten Force powerups onder! (4) Zorg dat je de Elevation Force altijd aan hebt staan, zodat je omhoog kunt zweven als je in afgronden valt. (5) Gebruik de 'slide' om onder laservuur door te glijden.

Super Empire Strikes Back krijgt van mij een welverdiende `spel van de maand'! Vooral voor de geoefende SNESsers is dit een echte uitdaging. Het spel zelf, de graphics, het geluid, alles is gewoon goed! Meer hoef ik er niet over te zeggen. Nog een laatste woordje misschien: als je het uitspeelt, zoals ik heb gedaan (glunderend van trots) krijg je dit positieve bericht: Binnen één jaar komt het nieuwste Star Wars-spel `Super Return of the Jedi' uit! Voorlopig zal de Force dus in elke huiskamer te voelen zijn...

BJØRN


Asteroïden vormen het grootste gevaar



Vernietig de bikers met



Snowboarder





SUPERNES
Prijs: ƒ 199,- • Fabrikant: JVC/Lucas Arts

EMPIRE
RIKES BACK



Buurman, kopje koffie?


Pas op. De sneeuwman heeft een extreme Vicks adem


je snowspeeder


Reagan zou er trots op zijn



Let op de snelheidslimiet


in de ijstijd



Rot beesten!


Rodeo met een ATAT


De Hoth Angels



Geflambeerde Space-inktvis


Aerodynamische sneeuwscooters

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	8,9

 Spel van de maand

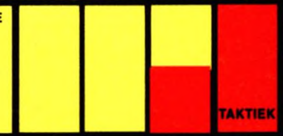
 Speciaal voor de geoefende speler

 Continues aanwezig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT 'SUPER RETURN OF THE JEDI' UITKOMT

AKTIE — TAKTIEK

92



PAC-ATTACK

RAPPORT

GRAPHICS 7,9

GELUID 7,8

▲ Ruime hoeveelheid levels

▼ Saaie muziek

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



79

Wat voor lekkers krijg je als je het veelvraatje Pac-Man en het vallende-blokjes-spel Tetris in de mixer gooit? De smakelijke spelletjescocktail Pac-Attack. Het verslavende spel bestaat in wezen uit drie onderdelen: een 1-speler-, een puzzel- en een 2-speler mode met vier moeilijkheidslevels. Voor alle drie de onderdelen geldt hetzelfde simpele regeltje. Zorg dat het scherm zo goed mogelijk vrij blijft van vallende blokken en spoken. Makkelijker gezegd dan gedaan.


Veelvraat aan het werk


De fee ruimt op

VREET DE SPELBREKERS!

Als je alleen speelt vallen er mogelijk drie dingen uit de lucht: blokken, spoken en Pac-Man, hoewel niet perse in deze volgorde. De bedieningsknoppen veranderen de plaats waar deze neerkomen. De blokken verdwijnen als ze op een horizontale lijn naast elkaar vallen. Natuurlijk doen de spoken hun uiterste best om daar een stokje voor te steken. Wees gerust, de Pac-Mannen komen je redden zolang deze monsters maar op één lijn, horizontaal of verticaal, neerkomen. De Pac-Mannen kunnen zich dan vol vreten aan de paarse spelbrekers en zo maken ze de weg vrij voor de blokken om op hun plaats te vallen. Maar met elk vallend blok gaat het spel sneller en sneller!

SPOKEN DUMPEN BIJ DE TEGENSTANDER

Bij elk verslonden spook stijgt het goudniveau in de toverstok en wanneer deze tot de top stijgt begint de ster te knipperen; het teken dat de fee in aantocht is. Deze gevleugelde schoonheid vliegt even rond en laat al de spoken binnen een beperkt bereik tot het hiernamaals versmelten. Als je met z'n tweeën speelt dan speel je tegen een vriend met ieder een eigen speelveld. Het doel is hetzelfde als in de 1-speler mode, met het verschil dat de spoken die Pac-Man verslindt bij de tegenstander worden gedumpt. Let op de spoken die in de val lopen tussen de blokken. Ze kijken verdwaasd om zich heen!

ZO VEEL MOGELIJK BUNKEREN

De puzzel-optie is de grootste uitdaging omdat je slechts een beperkt aantal Pac-Mannen tot je beschikking krijgt waarmee je de spoken te lijf moet gaan. Er is wel een kleine hint die je helpt in de vorm van een 'NEXT venster', links bovenaan op het scherm, dat laat zien welke blokken naar beneden komen. Als je een level doorstaat krijg je een password. Hoewel deze mode uit honderd levels bestaat maakt het niet uit hoeveel je er verslaat. Zoveel mogelijk bunkeren, want daar gaat het om. Alle spoken moeten op!

Een originele mix van Tetris en Pac-Man, dat wel. Maar je kunt wel stellen dat de gouden regel luidt; een hapje van het ene en een hapje van het andere leidt zelden tot een bevredigend resultaat. Dat is zeker het geval bij Pac-Attack. Een liefhebber van Wordtris of Tetris zou dit spel als een laf aftreksel beschouwen terwijl de Pac-Mannen en -vrouwen liever hun geld door iets anders laten opvreten. Desondanks best een aardig spel.

DAVID



Alle spoken moeten op in de puzzelmode


David versus Bjørn

SUPERNES

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Namco

KENDO RAGE

Het Samurai-zwaard was in Japan eeuwenlang een wapen dat diverse gebruiksmogelijkheden kende. Je kon er je vijanden mee onthoofden of er sushi (rauwe vis) mee in plakjes snijden. En als je om de een of andere reden onherroepelijk je eer verloor kon je als laatste gelijkmaker Harakiri plegen door, met de scherpe kant naar boven, het zwaard diep in je buik te planten om vervolgens met een flinke ruk omhoog de inhoud van je buikholte wat frisse lucht te gunnen. Omdat het dragen van zwaarden een recht was dat voorbehouden was aan de Samurai, droegen de arme mensen die zich tegen rovers wilden beschermen een houten replica van het Samurai-zwaard. De kwetsbare monnikken van die tijd vervolmaakten de kunst van het vechten met het houten zwaard en ze noemden het Kendo, de weg van het zwaard.

KRACHT DOOR RUST

Kendo Rage is een platformspel dat je al stokvechtend tot een goed einde moet brengen. Jo woont in een blokhutje ergens in de Japanse bossen en haar dagelijkse reis naar school kost haar zes uur. Haar Kendo leraar vertelt haar van de gevaren die onderweg op de loer liggen en hij geeft haar opdracht om 'kwaadwillers' te bestrijden. Haar sterkste wapen is de stok, hoe langer ze er niet mee slaat, hoe krachtiger hij wordt.

DASH ATTACK

Door met de D-pad te sturen, bepaal je in welke richting ze aanvalt met de Kendostick. Als special move heeft Jo de beschikking over de Dash-attack, die ze twee keer per level kan uitvoeren. Jo vliegt dan in vuur en vlam op haar tegenstanders af, daarbij alles op haar pad vernietigend. Onderweg zijn er natuurlijk de nodige Power Up's te verdienen; extra levens en schaaltjes met rijst waardoor Jo weer op krachten komt.

HOUT-AANVAL

Een van de levels speelt zich onder water af, een beetje in de zelfde stijl als de Super Mario onderwaterwereld. Door de jump-button te gebruiken zwem je, alleen wordt het aanvallen hierdoor iets vertraagd. In de ijswereld komt Jo op een gegeven moment tegenover een ijsmuur te staan. Door een trap uit te hakken komt ze in een verborgen level terecht waar het een en ander aan goodies te behalen valt. De tijd waarin je de verschillende levels afrondt, wordt bijgehouden. Je kunt onderweg klokiconen oppikken waardoor de tijd even wordt stilgezet. Elk level moet afgerond worden met het slachten van de levelbaas. Bewaar je Dash-attack hiervoor en maak je werk af met een aantal goedgeplaatste stokslagen. Door onderweg goed op te letten kun je speciale wapentechnieken oppikken waarmee je met je houten zwaard krachtige projectielen kunt afvuren.


Op weg naar school



Hiep, hiep, de baas verslagen



Dash attack

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

- ▲ Mooie animaties
- ▲ Snelle reaktie
- ▼ Makkelijke bazen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8



Kendo Rage is als platformspel niet echt vernieuwend, maar de toegevoegde mogelijkheden vechten erg lekker. De animatiestijl is puur Manga en bijzonder mooi met goede graphics. De bazen zijn niet al te moeilijk te verslaan, maar of dat nu een pluspunt is of niet, dat laat ik aan jou over. Voor de Manga-fanaten onder ons is Kendo Rage een spel dat niet ongespeeld mag blijven.

MICHAEL

SUPERNES
Prijs: ƒ 159,- • Fabrikant: Seta

RA

In Power Unlimited nr. 4 gaf ik jullie al een voorproefje van wat wel eens de nieuwe rage zou kunnen worden in 1994, Manga videospelen. Tot voor kort werden de Amerikaanse en Europese spelletjesspelers nog niet rijp geacht voor de weergaloze Manga games, waarin Japanse comic-helden en hun avonturen als uitgangspunt dienen voor de meest bizarre spelactie die je je kunt wensen. Deze games kwamen alleen uit voor de Japanse versies van de Supernes en de Nes, de Super Famicom en de Famicom. De grote softwarefabrikanten hebben nu kennelijk ingezien dat ze ons, de westerse spelmaniakken, serieus tekort hebben gedaan en daarom heeft Ocean als eerste een Manga best-seller geschikt gemaakt voor de Supernes.

RANMA EN RANPA

Ik heb het over Ranma 1/2, gebaseerd op een al jarenlang verschijnende en in Japan zeer populaire comicserie, die inmiddels ook met Engelse ondertiteling in Amerika als TV-serie is uitgebracht. De oorsprong van het Ranma 1/2-verhaal is als volgt: Genma Saotome leert zijn zoon, Ranma Saotome, de fijne kneepjes van het martial-arts vak als hij erachter komt dat hij Ranma zoveel heeft bijgebracht dat zijn zoon hem negen van de tien keer verslaat. Genma is er zich bewust van dat hij zijn zoon niet alleen niet méér kan leren dan hij zelf weet van de Oosterse vechtkunst, maar hij heeft er bovendien een hekel aan om telkens te verliezen. Vader Saotome besluit dan ook om met Ranma een studietocht naar China te maken, omdat hij gehoord heeft dat de Ware Kennis van het vechten alleen daar te perfectioneren valt.

VADER VERSUS ZOON

Vader en zoon trekken door China op zoek naar de Vervloekte Meren, waar diegene die balancerend op een bamboestengel zijn tegenstander overwint, zo goed als onverslaanbaar wordt. Ze nemen een gids in dienst, die hen naar een van de Vervloekte Meren brengt. Als ze aan de rand van het meer aangekomen zijn springen Ranma en Genma beiden op een bamboestengel en er ontspint zich een wreed en uitputtend gevecht. Aan het eind van de dag, als Ranma aan de verliezende hand is weet hij met een laatste krachtinspanning zijn vader met een vernietigende roundhouse-kick van de bamboestengel af te trappen. Genma Saotome valt in het meer en gaat kopje onder.

DE GEEST GEVEN EN KRIJGEN

Het meer is echter niet voor niets een Vervloekt Meer: ooit, in een ver verleden, zijn in dit meer een reuze-Pandabeer en een klein meisje verdronken. Hun zielen hebben eenzaam rondgezworven in het schimmenrijk, maar op het moment dat Genma in het water ligt neemt de geest van de Pandabeer bezit van hem en hij verandert in een reuze-Panda. De Genma-Panda duikt op uit het meer en hij trekt Ranma ook het meer in. Ranma op zijn beurt verandert in het meisje dat eeuwen geleden in het meer verdronk. Vanaf dat moment veranderen Ranma en Genma elke keer dat ze met water in aanraking komen in hun tweede verschijningsvorm: een reuze-Panda en een klein meisje, die allebei overigens eveneens bijna onverslaanbare vechtkunstenaars zijn.

MEESTER-INTRIGANT

Het videospel Ranma 1/2 gaat, net als de comic en de TV-bewerking, uit van deze oorsprong. Ranma is inmiddels weer teruggekeerd naar Japan en hij zit zoals het een brave tiener betaamt gewoon op school. Hoewel... zo gewoon is de school nou ook weer niet. En zeker de hoofdmeester heeft een aantal rare trekjes. Hij probeert de leerlingen tegen elkaar op te zetten om ervoor te zorgen dat ze elkaar gaan bevechten... zodat hij de sterkste leerling uiteindelijk zelf in stukjes mag hakken. Elke leerling wordt door de hoofdmeester verleid door het uitbuiten van hun individuele zwakte. Ranma bijvoorbeeld is een slechte student die liever lui is dan moe. Maar als de directeur hem belooft dat hij geen examens hoeft te doen als hij acht mede-leerlingen van hem verslaat, wordt hij ineens hyperactief. En het gevecht kan beginnen.

KNOKKEN VOOR GELD

Ranma 1/2 is een klassieke one-on-one beat 'em up qua opzet. Elk karakter heeft dan ook zo zijn eigen specialiteit. Afgezien van de acht leerlingen zijn er ook nog Genma in zijn reuze-Panda gedaante en King, een gokker die de hoofdmeester zover heeft gekregen om ook mee te vechten, want alleen dan zal King van hem het geld krijgen om een casino te openen.

De controls zijn in principe hetzelfde als bij Streetfighter, alleen zit de 'jump' standaard onder de X-button. Ga even naar het optionsscreen om de 'jump' op de D-pad bij de opbeweging te krijgen. Je kunt dan meteen onder alle buttons, behalve de Y, de power-attacks invoeren.

KASTANJE-KLAPPEN

Special moves zijn een lastig verhaal bij Ranma 1/2. Gewend als ik was aan het 'afrollen' en dan 'Y-knoppen' had ik aanvankelijk wat moeite met de moves van de Ranma-karakters. Maar nu ik ze onder de knie heb, is het één groot special move festijn. Om een tipje van de sluier op te lichten: de sleutelknop bij deze moves is de B-button. Houd hem ingedrukt en stuur weg of er naar toe en laat hem vervolgens los en zie daar: Spinkicks, Dragonblows en de Flying Tiger Chariot vliegen door het klaslokaal. Blokken doe je met de R- en L-knoppen bovenop je joypad. Een special move die ook te vinden is bij Honda in Streetfighter 2 is de Hundred Hand Slap, die je uitvoert door herhaaldelijk op de Y-button de drukken. Deze move, die rechtstreeks afgeleid is uit de Manga-vechtfilms, is ook bij Ranma 1/2 een krachtig wapen, dat hier de Chestnut Fist heet. Vernietigend!



Ranma 1/2 is een ware kraker. Speciaal voor de vechters onder ons die iets meer van een one-on-one verwachten dan een blood-mode en finishing-moves. De animaties zijn zeer origineel en ondanks de keiharde vechtaktie heeft het spel de sfeer van een schoolreisje. Elk karakter is buitengewoon rijk toebedeeld met moves, hoewel deze een beetje lastig zijn uit te voeren. Geluidseffecten van grote klasse maken dat je niet wilt verliezen. Een gegeven dat misschien bij toekomstige Manga one-on-ones verbeterd kan worden is de snelheid van de karakters en de vechtaktie (een turbo- of superversie bijvoorbeeld) want hij vecht als een standaard Streetfighter 2. Wil je niet achter de feiten en deze toekomstige rage aanhobbelen, schaf dan nu Ranma 1/2 aan en wees de toekomst ver vooruit!

MICHAEL

SUPERNES
Prijs: ƒ 179,- • Fabrikant: Ocean

NMA 1/2

RAPPORT

GRAPHICS
9,0

GELUID
9,0


Origineel


Top-animatie


Straffe moves


Wanneer komt de turbo-versie?

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
TOT DE TURBO-VERSIE UITKOMT



9⁵

Power Premium



Zo vader, zo zoon



Daar komt de aap uit de mouw



De stier tegen de koning



Ranam na de sex-change

CLAYFIGHTERS

Heb je genoeg van Streetfighter II en komt Mortal Kombat je neus uit ? Dan is hier het perfecte alternatief. Interplay, de fabrikant die zich gespecialiseerd heeft in bizarre spelletjes, heeft een vechtspel ontwikkeld dat in plaats van Oosterse vechtkunstenaars, kleipoppetjes in de hoofdrol heeft.



Circus zot



Read these Nikes!



Elvis leeft

KLEI-BREINEN

Het spel speelt zich af in een circus dat op mysterieuze wijze in een bonk klei is veranderd. De bewoners van dit circus zijn er daarmee niet op vooruit gegaan. Behalve dat ze er hilarisch uitzien lijkt ook hun brein toe te zijn aan een goede boetseerbeurt. De acht clayfighters zijn geobsedeerd door de wens om koning van het circus te worden; een nogal onnozele missie, maar je hoeft maar naar Bassie en Adriaan te kijken om het IQ van het circuspersoneel te raden. Maar goed, alsof het verhaal relevant is, het gaat natuurlijk om de aktie. En bij clayfighters is die om je vingers bij af te likken.

SCHRIK OF LACH JE DOOD

De acht kleipoppetjes zijn uitgerust met allerhande krankzinnige 'special moves'. Ik stel je even voor: Ickybod Clay is een geest met een uitgeholde pompoen als hoofd. Zijn taktiek is om zijn tegenstander dood te laten schrikken door middel van zijn vuurballen en zijn ectoplasma uppercuts. Bonker is de clown van het circus. Hij wil zijn tegenstanders vloeren door ze zich dood te laten lachen. Hiervoor maakt hij gebruik van kaastaarten en een radslag.

STEMMEN IN DE STRIJD

Helga's functie in het circus is onduidelijk, waarschijnlijk is zij de vrouw met de baard in de keel. Want wanneer de strijd het heetst is gooit zij haar stembanden in de strijd. Geen enkele clayfighter kan zich staande houden wanneer deze mollige Viking haar Whitney Houston-imitatie doet. Een andere vechtjas die niet schuwt om valse noten in de strijd te gooien is Blue Suede Goo, alias Elvis Presley. Hij tovert al neuriënd de meest venijnige noten te voorschijn, die keihard aankomen wanneer je je niet goed verdedigt. Een tweede geheim wapen van de King is zijn moddervette en meterslange vetkuif die hij in je borstkas priemt.

TOP BLOBS

Tiny is aan zijn postuur te zien waarschijnlijk zijn carrière begonnen in een worstelspel. Hij kan een aardig potje knokken maar is helaas iets te traditioneel in zijn bewegingen. In een gevecht tegen Bad Mr. Frosty zal hij het moeten ontgelden. Deze verschrikkelijke sneeuwman stort zich als een lawine over zijn tegenstanders heen. Maar hij verdwijnt ook weer als sneeuw voor de zon wanneer hij het tegen één van de twee top clayfighters moet opnemen. Taffy, een reep chocola, en Blob, een eh.. een Blob. Deze vormloze klonten klei nemen de belachelijkste vormen aan wanneer zij hun tegenstanders aanvallen.



Hoewel (of misschien wel: omdat) Clayfighters niet zo gruwlijk of intens is als Streetfighter II of Mortal Kombat, is het zeer zeker de moeite waard. Om te beginnen leert het al die gefrusteerde vechtersbazen weer lachen zonder dat er ingewanden in het rond vliegen. Ook degenen die al jaren een beat'm up willen spelen, maar nooit de kans krijgen om het te leren aangezien die bloeddorstige straatvechters hen meteen van het scherm slaan, is Clayfighters ook een uitkomst. Oefen een paar weken met je oma en je slaat zonder moeite die fanatiekelingen in duizend kleikorrels.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

▲ Grappig

▲ Fris

▼ Iets te basic

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK



BOXING LEGENDS OF THE RING

Een boksmatch op wereldniveau is voor mij altijd het perfecte excuus om gewapend met bier en chips een nacht voor de TV door te brengen. Het nadeel van dit tijdverdrijf was altijd dat ik daarna zo moeilijk de slaap kon vatten. Als je net een gevecht hebt gezien om het wereldkampioenschap zwaargewicht is je adrenaline meestal het kookpunt nabij. Omdat men zich op de redactie ernstig zorgen maakte over mijn gezondheid werd mij Boxing Legends toegespeeld; een spel dat een fanatieke leunstoel-atleet ook overdag kan spelen. Zo kom ik ook aan m'n slaap toe.



The making of a star

Boxing Legends is opgedeeld in drie facetten: De eerste is de 'exhibition mode', voor groentjes die in het lichaam van een bekende bokser kruipen om de finesses van het spel onder de knie te krijgen. De logische volgende stap is de 'career mode', de perfecte plek om warm te lopen voor het echte werk, te weten de 'Battle Of The Legends'. Geboren winnaars met een armoedige konditie, zoals ondergetekende, beginnen hun professionele boksloopbaan in de 'career mode'. Je kunt je hier niet verschuilen achter het gezicht van een bekende prof.

KRACHT EN KLEUR KIEZEN

De bedoeling is dat jij je eigen kampioen creëert. Je kunt daarvoor kiezen uit een Olympisch kampioen, een militair of een straatschoffie. Verder is het mogelijk om de kracht van de verschillende vuistslagen te bepalen en zo jouw bokser bepaalde specialiteiten te geven. Om er iets van je zelf in te leggen kun je deze bokser een naam geven en zijn huidskleur aanpassen.

KIKINI-KINI GAAT K.O.

Deze jongen ging natuurlijk voor de straatvechter; lekker veel punchpower, een redelijke konditie maar met nogal een zwakke verdediging. "But who cares?"; The Mental Molester verdedigt niet, hij valt aan. In de stijl van 'Iron Mike' liet ik mijn eerste tegenstander, Kikinikini, binnen een minuut het canvas proeven. Terwijl de pus en het bloed aan alle kanten zijn lichaam uitstroomden krabbelde hij binnen de vereiste tien secondes overeind om vervolgens weer een historisch pak slaag te incaseren. Dertig secondes later is de carrière van deze Italiaan slechts een herinnering.

KLAPPEN SPAREN

The Mental Molester rust niet op zijn lauweren maar laat meteen de volgende waaghals in de ring komen. Ditmaal is dat niemand minder dan 'The Raging Bull', gevreesd om zijn fatale rechtse uppercut. Het kost weliswaar wat meer moeite maar uiteindelijk moet ook de 'Bull' het na een paar 'superpunches' (die ik had opgespaard, je krijgt er één per ronde) ontgelden. Zo gaat ie goed. Ik ben een rijzende ster in de boksewereld, Don King is mijn manager en Tuur heeft een baantje bij een supermarkt genomen.

KEES IS NIET VAN STEEN

De volgende tegenstander is Marvin Haggler. Middels een paar venijnige klappen herinnert hij mij aan mijn glazen kinnetje. Ik duizel en ga knock-out. Password!



Legends Of The Ring is een topper. De invalshoek (meekijken over je eigen schouder of die van je tegenstander) is perfect. Alle tegenstanders hebben hun eigen vechtechniek dus niets is voorspelbaar. Dat heeft soms tot gevolg dat je zelf tegen de vloer gaat. Dan kun je even bijkomen door een wedstrijd van twee andere boksers te bekijken. Soms gebeurt het dat boksers die je al lang verslagen hebt naar een nieuw pak rammel solliciteren. Schroom niet om je krachten even op hen te testen. De zwakke kant van dit spel zit hem in de bediening, die niet altijd even accuraat is. Maar al met al een aanrader.

KEES



Check out deze legendarische uppercut

SUPERNES
Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: Electro Brain

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

▲ Spannend

▲ Eigen boxer maken

▼ Geen cheatmode

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP





F1 POLE POSITION

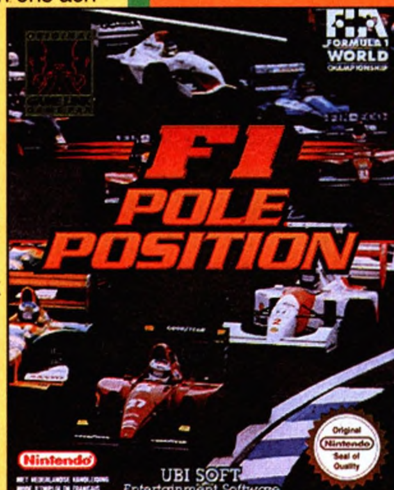
"Aspirant coureurs, welkom in de wereld van smeulend rubber, jankende turbo's en pitspoezen! Het seizoen voor Grand Prix Formule 1 racen is weer in volle gang met UBI SOFT's F1 Pole Position, een racespel voor de Supernes en Game Boy. Test uw reactievermogen, lef en stuurkunsten tegen de 14 topcoureurs van de wereld op één van de 16 spectaculaire Formule 1 circuits."

WINNEN OF ONTSLAG!

Deze uitdaging kan ik als liefhebber van de skeltersport niet aan mij voorbij laten gaan. Meteen de Supernes ingeplugd en mijn burostoel in de onderste stand laten zakken om zo'n optimaal mogelijke wegligging in het kantoor te verkrijgen. Mijn in leren handschoenen gestoken handen voelen klam aan als ik nerveus mijn vingers over het Nintendo D-pad 'stuur' laat glijden. Rechts van mij staat Ben de Dood, coureur nummer 2 van het PU-team, opgesteld in zijn bordeauxrode Formule 1 bureaustoel. Ik steek mijn hand op en geef een geruststellend knikje. We gaan winnen, denk ik bij me zelf. Maanden van rigoureuze mentale en fysieke training zijn voorafgegaan aan dit grote moment in de Braziliaanse Grand Prix. Onze coach, Mad Levels, was wat betreft ons dagelijks dieet onverbiddelijk: geen dozijn maar een mud aan donuts, hectoliters koffie en balen Zware van Nelle waren nodig om ons in topconditie te krijgen. De peptalk van Coach liegt er anders ook niet om: "Winnen of ontslag!"

GEHEIME SPECIFICATIES

Met deze positieve strijdkreet in ons achterhoofd trekken Ben en ik gierend over het asfalt voor een opwarmrondje. Het circuit is droog en ik liet de monteurs in het optie-menu zachte banden installeren, die plakken als superlijm aan het teer. Ik wil wel iets kwijt over de specificaties van onze wagens maar niet over de PU-motor, dat is strikt geheim. Mijn wagen is uitgerust met een stijve veerophanging, ook ter bevordering van de wegligging, directe sturing, semi-automatische schakelbak en kleine vleugel voor een optimaal snelheidsrendement; allemaal te kiezen in het optie-menu. De moeilijkste keuze voor het PU-team was de 'versnellingsbakverhouding'. Na veel testen besloten we toch maar voor een bak die iets minder snel accelereert, maar daardoor wel een hogere topsnelheid haalt omdat het circuit weinig bochten en veel lange stukken kent. Afijn, genoeg geluld. Tijd voor 'burning rubber'.



VERLOREN EN ONTSLAGEN

Wauw, de Dood is net gigantisch de Zonnebocht uitgevlogen. Terug naar z'n vier, had ik met nadruk gezegd. Pech, maar ik ga door. Slechte positie, ik lig helemaal achteraan en ik heb nog vier ronden te gaan om ontslag te voorkomen. Het is trouwens niet mijn schuld; Andretti duwde me in de tweede ronde de bocht uit. Wegpiraat! Zondagsrijder! (Crash). Rotbocht!


Door te hoge snelheid uit de bocht gevlogen



Winnen of ontslag



F1 Pole Position is scheuren geblazen. De twee systemen verschillen nauwelijks in spelopzet maar uiteraard zijn de Game Boy graphics een stuk minder. De gevolgen van het kiezen van de verschillende onderdelen op de wagen zoals banden en schokbrekers zijn realistisch. De uitstekende geluiden en de graphics van de Supernes versie slepen je mee in de race, maar helaas zie je de bochten moeilijk omdat je 'laag' bij de grond zit. Ik zie liever een iets hogere kijkhoek zodat ik de baan beter kan inschatten. Dat geldt ook voor de Game Boy. Even de schoonheidsfoutjes ter zijde: F1 Pole Position houd je van de straat.

DAVID

RAPPORT SUPER NES

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,4

- ▲ Realistische wagenonderdelen opties
- ▲ Ruime keuze aan circuits
- ▲ Uitstekende graphics en geluiden
- ▼ Moeilijk te sturen. Te lage kijkhoek

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK



SUPERNES
Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: UBI SOFT

RAPPORT GAME BOY

GRAPHICS 7,8

GELUID 7,5

- ▲ Realistische wagenonderdelen opties
- ▲ Ruime keuze aan circuits
- ▲ Redelijk te sturen
- ▼ Te lage kijkhoek. Slecht geluid

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK



GAMEBOY
Prijs: ƒ 79,- • Fabrikant: UBI SOFT

MEGA-LO-MANIA

Zou je ook niet eens heerser willen zijn over iets groots? Een planeet bijvoorbeeld. Nou, je bent niet de enige. Naast jou zijn er nog drie `mensen' die niets liever doen dan vechten tot de dood, net zo lang tot er maar één overblijft. Hij of zij is dan heerser van de wereld. Natuurlijk is dit niet voor iedereen weggelegd. Daar moet je wel wat voor doen! (Galmende Veronica-stem). Laat zien wat je kunt door eerst even negen planeetjes te veroveren. Lukt dat, dan ben je klaar voor de Mother of All Battles - de Mega-Lo-Mania!

DIT SPEL LIJKT NERGENS OP!

Mega-Lo-Mania is niet een spel dat ik kan betitelen als `platform'-, `role-playing'-, of `actiespel'. Het is een totaal ander spel dan dat ik tot nu toe heb gezien. Het meest heeft het weg van een strategiespel, gecombineerd met battles en vooral een hoop geduld. In het begin kun je kiezen wie je wilt spelen. Er zijn vier spelers: Scarlet, Caesar, Oberon of Madcap. Ik kies Madcap, dus ik moet het opnemen tegen de drie anderen. Madcap heeft iets weg van Ben, maar dan twintig jaar verder; de cyberdude bij uitstek. In plaats van twee heeft Madcap één brilglas waardoor hij allerlei informatie kan zien die op de bril geprojecteerd wordt.

KNUPPELS MET MACHINEGEWEREN

Met Madcap begin ik op het eiland Aloha in de First Epoch (zeg maar het eerste level). Ik krijg een kasteeltje en moet het opnemen tegen maar één vijand: Scarlet. Omdat ik haar niet met blote handen te lijf wil gaan laat ik mijn soldaatjes eerst een knuppel uitvinden. Dit klinkt natuurlijk erg dom maar later in het spel kun je wapens als speren, bogen, musketten, machinegeweren, bazooka's, straaljagers, atoombommen en zelfs UFO's uitvinden! Hoe meer soldaten je aan het uitvinden zet, hoe sneller ze de uitvinding bereiken. Dit is dan ook meteen hoe het hele spel in elkaar zit: eerst moet je bedenken wat je wilt doen: bijvoorbeeld een fabriek bouwen, aanvallen, verdedigen, bouwmaterialen zoeken, etc. Daarna moet je een aantal mensen aan het werk zetten. Hoeveel, dat hangt van je strategie af. Als er bijvoorbeeld veel mensen bouwmaterialen aan het verzamelen zijn, kunnen er minder uitvinden en verdedigen. Het winnen of verliezen staat en valt met je tactiek!

GROTE EN KLEINE VELDEN

Hoe ziet het speelveld er dan uit? In principe heb je twee speelvelden: een miniatuurveld, waarop de hele planeet te zien is, en een groot veld, waarop alleen de sector te zien is waar je op dat moment bent. Op het grote veld zie je de kastelen, laboratoria en soldaten, en op het kleine veld zie je wie de heerser is van elke sector, of er een kasteel staat, en of er soldaten aanwezig zijn. Met behulp van menu's kies je de verschillende activiteiten (vechten, verdedigen, bouwen, etc.) Omdat het spel zo moeilijk is en heel lang kan duren is er een password-functie zodat je telkens kunt beginnen waar je was geëindigd.


De aanval



Mega-Lo-Mania is even wennen, maar na een tijdje spelen is het behoorlijk spannend. Af en toe is het wachten irritant als je bijvoorbeeld iets wilt uitvinden, maar je kunt de klok sneller laten lopen zodat de wachttijd wat minder is. Eigenlijk zou je het spel met vier spelers tegelijk moeten kunnen spelen, dan zou het zeker een absolute topper zijn! Ik ben in ieder geval wel van plan het spel uit te spelen, dus als iemand mij nog tips kan sturen stel ik dat zeer op prijs! De graphics en de gesproken teksten vallen wel een beetje tegen (Lemmings-achtige mannetjes) maar daar is het spel niet minder om. Een aanrader voor strategie-liefhebbers!

BJØRN


Even de speer uitvinden



Madcap lijkt een beetje op Ben


CONGRATULATIONS
CROWN PRINCE OF CILLA

Ik had altijd al prins willen zijn

RAPPORT

GRAPHICS 7,2

GELUID 7,4

- ▲ Verslavend strategisch spel
- ▼ Cover wekt de indruk Cyberpunkspel te zijn
- ▼ En dat is het dus niet!

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

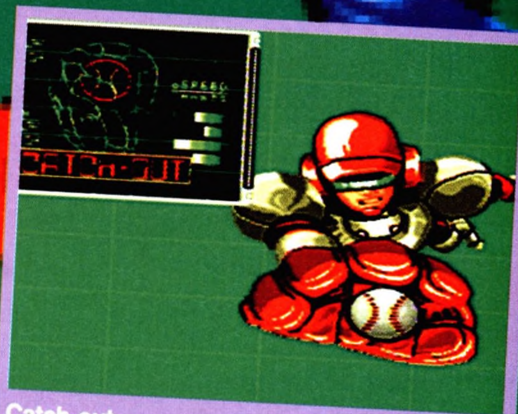
8⁵

SUPERNES

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Imagineer

SUPER BASEBALL 2020

Welkom bij de derde Cybersport Special met deze keer een honk-bal-kloon om je speeldrift op uit te leven. Super Baseball 2020 speelt zich, zoals de naam al doet vermoeden, af in het jaar 2020. De Super Baseball Association heeft de computer, waarop alle honkbalspelers zijn aangesloten, gemanipuleerd om de uitkomst van de baseballcompetitie te beïnvloeden. Als de fans hier achter komen veroorzaken ze kortsluiting in de computer om een nieuwe, eerlijke competitie mogelijk te maken


Catch-out



Home-run


Strike!



Super Baseball 2020 is niet erg besteed aan mij. Ik ben altijd in om nieuwe spelletjes te leren spelen en me onbekende spelregels eigen te maken, maar bij dit spel verveel ik me kapot. De invloed die je hebt op de spelactie is minimaal en beperkt zich vooral tot het pitchen en slaan van de bal. Ik ben teleurgesteld in een spel waarvan ik aanvankelijk door de goeie verhalen veel van verwacht had. Lekker in de winkel laten liggen. MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,0

- Verveelt
- Boeit niet
- Saai

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE IN SLAAP VALT

AKTIE / TAKTIEK

5

CYBER EGG STADIUM

De wedstrijden spelen zich af in het Cyber Egg Stadium dat ietwat is aangepast aan de nieuwe spelregels van het baseball. Zo zijn er glazen platen boven de publiekstribunes aangebracht zodat de bal weer het veld instuitert bij wat normaal een home-run zou zijn. Op het veld zijn er een aantal zones waar de bal niet stuitert en in een keer dood ligt als hij er terecht komt. Je hebt de keuze uit twaalf teams die onderverdeeld zijn in twee divisies, de Exciting League en de Fighting League. Als je in je eentje tegen de computer speelt begin je als "batting team" en staat je eerste speler met de knuppel naast de slagplaat. Met de D-pad bepaal je de positie van je slagman en met de A-knop zwaai je de knuppel. Door juist te timen, bepaal je de richting van de bal. Als je hem goed raakt en je een statistisch gezien sterke speler aan slag hebt, dan kun je een home-run slaan door de bal in het vak aan het eind van het stadion te beuken. Staan alle honken vol en wil je gewoon een punt scoren door één speler te laten binnenlopen, dan kan je met de X-knop een stootslag geven. Hierdoor valt de bal kort voor de pitcher neer op de grond en heb je met een beetje geluk precies tijd om het eerste honk te bereiken. Met een beetje pech is de pitcher er wel op tijd bij en gooit hij de bal naar het eerste honk en ben je uit. Bij drie keer uit word er gewisseld en is de computer aan slag.

HOMERUN

Je spelers zijn allen technisch opgewaardeerd en dat komt het beste tot z'n recht als je in het veld staat. Je begint met pitchen. Met de A-knop werp je en je kunt de bal snelheid en richting geven met de D-pad. Als je precies over de plaat gooit haalt de computer uit, meestal met een vernietigende klap richting home-run vak. Op het moment dat de bal geslagen is, verandert het beeld naar overall-view, zodat je kan bepalen wie van je spelers de bal probeert te vangen. Vlak voor het home-run vak is de jump-zone. Een speler die daar staat krijgt een extra boost als hij door te springen de bal wil vangen. Zo kun je een home-run voorkomen.

SUPERNES, MEGA DRIVE
Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: Tradewest Sports

Haal er uit, wat er in zit. Met Quickjoy!

SV 907 HANDYBOY

Multifunctionele uitbreiding voor Nintendo Game Boy: Stereoversterker met luidsprekers, verstelbare vergrootlens voor display, verlichting, vergrote vuurknoppen, ingebouwde joystick. De gehele unit is compact gebouwd en kan gemakkelijk worden ingeklapt. Met individuele schakelaar voor licht en geluid.*





SV 338 TOPFIGHTER

Nintendo Supernes compatibel programmeerbare joystick met extra sterke micro-switches, 6 vuurknoppen en 3 aktieknoppen. Controle paneel met LCD scherm. Individuele auto-fire funktie. Je kunt springen, slaan en schoppen met één vuurknop door het aktie-geheugen te gebruiken.*









SV 334/434 PROPAD

Nintendo Supernes of Sega* compatibel joypad in transparante behuizing. 8 richtingen duim-controle pad. 6 vuurknoppen. Links en rechts vuurknoppen. Dubbele auto-fire instelling. Slow motion funktie en start/select knoppen.*

SV 337/437 PROGRAM PAD

Nintendo Supernes of Sega* compatibel joypad. Met 3 aktie- en 6 vuurknoppen. Programmeerbaar LCD controle-paneel om aktie sequencen te onthouden. 30 voorgeprogrammeerde akties en onafhankelijke auto-fire.*

SV 439 PROPAD 2

Sega compatibel joypad met 6 vuurknoppen enonafhankelijke auto-fire controle. Digitale auto-fire instellingen: Individueel, semi-automatisch en automatisch. 2 extra aanwijsbare vuurknoppen en LED display.*

SV 336 PROGRAM STICK

Nintendo Supernes compatibel joystick met LCD display. Extra links en rechts vuurknoppen. Ingebouwde micro-computer met 2 speelinstellingen: normaal (geen geheugen) en game (3 geheugens). 3 programmeerbare aktie-sequencen.*

QJ Joysticks, joypads & accessoires

Voor informatie: tel. 020 6328691 / 6374052 / 6368796, fax 020 6374365

MDM IMPORT & EXPORT

* Nintendo, Game Boy, Supernes, Sega zijn geregistreerde merknamen.

A GAME IS BORN

"There's no business like showbusiness."
Dit moeten de videogame-producenten gedacht hebben toen ze in 1993 massaal films gingen vertalen in een breed scala aan games.
Het is natuurlijk niet iets nieuws, games maken van films, maar wie de laatste tijd goed heeft opgelet weet dat van elke filmhit tegenwoordig een bijbehorend spel wordt gelanceerd.

ONGEZIEN, WEL BEKEND

Dom is dat natuurlijk niet: meestal wordt er een gigantisch budget gereserveerd om de film te promoten. De filmtitel is bij iedereen bekend, ook al hebben sommigen hem niet eens gezien. Waarom zou je dan niet gebruik maken van die bekendheid en bijna gelijktijdig een videogame op de markt brengen?
We vonden het daarom ook interessant om te kijken wat er dan van zo'n game terecht komt. De bekendste films van het afgelopen seizoen hebben nu allemaal een gelijknamig spel: Last Action Hero, met Arnold Swarzenegger, Cliffhanger, met Sylvester Stallone, Jurassic Park, van Steven Spielberg, Dracula, van Francis Ford Coppola en Demolition Man, weer met Sylvester Stallone. Die laatste hebben we overigens niet besproken omdat daar alleen een 60% versie van verkrijgbaar was.

SPELEN TEGEN SUPERSTERREN

Vaak spelen in dit soort films bekende acteurs, en deze verhuizen in de regel mee naar het spel. Als je goed kijkt zie je in Last Action Hero een kleerkast-lookalike van Arnold (maar dan met snor). In Cliffhanger zie je duidelijkere overeenkomsten. Met de nieuwe technieken die CD ons biedt is het zelfs zo dat stukken uit de film, of speciaal opgenomen scène's, voorkomen in het spel; Wesley Snipes (Demolition Man) kijkt je nog net even diep in de ogen voordat hij grijnzend zijn shotgun leegt! Een ander goed voorbeeld is Mad Dog McCree. Op de 3DO is dat helaas een flop geworden door de trage overgangen van de disk, maar op CD-i is het een prachtig gezicht. Je speelt als het ware mee in een film (op CD-i met FMV-cartridge is het een echte film, op 3DO een slechte gedigitaliseerde kopie). Dit soort taferelen zullen in de toekomst veel meer plaatsvinden. Extra dagen zullen worden ingelast om meer te filmen, speciaal voor de videogames.

SPELOPNAMES

Het is nu al zover dat voor de Mega-CD een film is opgenomen speciaal om er een spel van te maken. Dezelfde maker die ook Sewer Shark heeft gemaakt is verantwoordelijk voor de produktie, die volgens een persbericht al drie miljoen dollar heeft gekost. In februari kunnen we je waarschijnlijk een complete review geven van dit nieuwe spel, dat de voorlopige titel Double Switch heeft.

PRACHTFILM WORDT DOM SPEL

Goed, we besloten dus de bekendste titels op een rijtje te zetten om te kijken wat er van de film overblijft als het eenmaal een spel is. Ik kan wel zeggen dat het ons enigszins tegenviel. Vaak worden prachtfilms gereduceerd tot domme platformspelletjes en vage shoot-em-ups. De enige overeenkomst met de film is, als je heel goed oplet, een fractie van de verhaallijn en natuurlijk de titel. Dit geldt niet voor alle games, maar wel voor de grote hap. Naar mijn mening wordt het dus wachten op de echt goede titels. Demolition Man belooft veel, vooral de CD-versies (3DO en Mega-CD). Denk hierbij aan een combinatie van Operation Wolf en Lethal Enforcers! Echte films zijn niet op 16-bit cartridges uit te brengen, tenzij er echt aan gewerkt wordt (zoals bij Super Empire Strikes Back). Conclusie: laat je niet verleiden door een mooie titel, maar bekijk eerst de game zelf!

BJØRN

HUDSON HAWK

Hudson Hawk, alias Eddie Hawkins, alias Bruce Willis, hij staat geheel tot je beschikking in het spel Hudson Hawk. Hudson Hawk is gebaseerd op de gelijknamige speelfilm en dat lijkt op het eerste gezicht natuurlijk heel wat te beloven. De film zit boordevol actie en de vonken vliegen er vanaf. Spelen dat spel! Maar al snel blijkt dat het spel het niet haalt bij de film. Voordat je Hudson Hawk dan ook gaat spelen moet je die illusie maar snel kwijt zien te raken.

DIEF GAAT MET PENSIOEN

Hudson Hawk, de beste sluipdief ter wereld, heeft na een jarenlange loopbaan als inbreker besloten om toch maar eens te stoppen met dit oneervolle bestaan. Darwin en Minerva Mayflower hebben echter andere plannen met Hawk. Onder het dreigement dat zijn beste vriend iets vreselijks zal overkomen stemt Hudson Hawk toe. Zijn laatste, gevaarlijkste, opdracht kan beginnen.

MEESTERDIEF JAT MEESTERWERK

De Mayflowers zijn een machine aan het bouwen die goud kan maken: het Leonardo Da Vinci Alchemie Project. De enige twee onderdelen die zij nog nodig hebben zijn 'de paardensculptuur' en het schetsboek (De Codex) van Da Vinci. Het sculptuur bevindt zich in het zwaar bewaakte veilinghuis Rutherfords' in New York, en het schetsboek ligt in de gewelven van het Vaticaan: alleen Hudson Hawk kan deze twee meesterwerken jatten.

KANTOORVERVUILING

Het spel gaat van start op het dak van Rutherfords', elf verdiepingen hoog. Hawk moet proberen om uiteindelijk op de achtste verdieping terecht te komen om daar de Da Vinci uit de kluis te halen. De verdiepingen worden natuurlijk streng bewaakt door alarminstallaties, laserguns en de onvermijdelijke bewakers maar dat maakt voor de Hawk niets uit: hij heeft een zak vol honkballen, een vernietigende kaakslag en een paar snelle benen in huis. In het ventilatiesysteem van Rutherfords' is het echter oppassen geblazen: er worden daarin onvoorstelbaar smerige wolken gas geloosd en bij het minste contact lost Hawk op in het niets. Is de lucht in kantoorgebouwen dan echt zo vervuild?

HEKSEN IN HET VATICAAN!

Als je op de achtste verdieping bent aangekomen en je staat voor Leonardo's paardensculptuur, druk dan de A- en B-knop tegelijk in. Alleen zo kan Hawk de kluis openen.
In de gewelven van het Vaticaan staat Hawk een verassing te wachten. Heksen en tovenaars schijnen daar nog te bestaan evenals speren die uit de grond omhoog steken en dodelijke gifdruppels die naar beneden druipen. Ach ja, waar eeuwen van Katholicisme al niet toe kunnen leiden... Veel van deze figuren geven geen krimp als ze door een honkbal geraakt worden, een rechtse hoek doet echter wonderen. Uiteindelijk moet Hawk proberen zijn vriend te bevrijden uit de klauwen van de Mayflowers en de goudmachine vernietigen. Alleen zo kan hij de wereld redden van een enorme economische crisis.

Soms heb je van die dagen dat alles tegen zit. Het regent en het is koud buiten, iedereen is chagrijnig en niemand schijnt meer van je te houden. Ga dan niet Hudson Hawk spelen want het zal je humeur zeker geen goed doen. Hawk reageert slecht op de commando's en de spanning is ver te zoeken. Nee, je kunt beter even wachten tot de zon weer schijnt en de vogeltjes weer fluiten en iedereen weer lief en aardig tegen je doet. Misschien speel je het spel dan wel uit.

THOMAS



Dit ziet er nog cool uit


Een dolle hond aan de broek


Mik de vogel van z'n stokkie

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,0

- ▲ Toch nog lastig
- ▼ Totaal geen spanning
- ▼ Moeizame bediening
- ▼ Alleen voor mensen die gelukkig zijn

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

6⁵

NES
Prijs: ƒ 129,- • Fabrikant: Ocean Europe Ltd.

CLIFFHANGER

In de film noemen ze hem Gabe Walker, maar een beetje vechtfilmliefhebber weet wel beter. Het eenmansleger dat in z'n T-shirtje de ijzige Rocky Mountains beklimt om er een stelletje bergboeven te verslaan is natuurlijk niemand anders dan Sylvester Stallone, ex-bokser, ex-commando, ex-vakbondsman, ex-politieagent, ex-komiek en binnenkort wellicht ex-bergboevenvanger. Maar voorlopig trakteert hij ons op een spel dat wat betreft subtiliteit net zo veel te bieden heeft als de meeste van zijn films tot nu toe: niets dus.





Shit, m'n contactlenzen verloren


Red je hier maar eens uit Stallone


Stallone, wakker worden!

CRIMINELE TIENLINGEN

De psychopathische slechterikken die Gabe in dit spel te lijf gaan zijn behalve intens agressief ook nog eens ongelooflijk onsterfelijk. Dat is althans de enige verklaring die ik kan bedenken voor het feit dat het steeds dezelfde boeven, karateka's en messentrekkers zijn die Gabe op zijn ondergesneeuwde pad tegenkomt. Dat, of het zeldzame verschijnsel van een crimineel gezin dat uitsluitend uit tienlingen bestaat, moet er de oorzaak van zijn dat het scum steeds in dezelfde gedaante blijft terugkomen, hoe hard Gabe ze ook in hun gezichten schopt of hun misdadige buiken opensnijdt.

T-SHIRT TEGEN DE KOU

Vechten tegen de vijand, daar gaat het dus voornamelijk om in Cliffhanger. Vechten, en de tegenstanders bereiken, want die komen niet uit zichzelf naar Gabe toe, en op dat punt gaan de besneeuwde hellingen en ijzige rotsblokken van de Rocky Mountains een rol spelen. Gabe springt over ijskoude bergriviertjes, balanceert op drijvende boomstammen en afbrokkelende ijsschotsen, rent voor lawine's uit en beklimt loodrechte berghellingen - nog steeds in z'n T-shirtje- en dat alles om z'n vriend Hal en z'n vriendin Jessie te redden uit de grijpgrage handen van crimineel Qualen. Deze mafkees is het alleen om de poen te doen; 100 miljoen dollar cash in drie geldkisten die ergens op de levels zijn verstopt.

WAAROM VECHTEN?

Qualen wil Gabe z'n vrienden best vrijlaten, maar uiteraard alleen in ruil voor de poen. Het is dan ook merkwaardig dat de handlangers van Qualen Gabe zo tegenwerken, want die probeert juist het geld voor Qualen bijeen te krijgen. Een detail misschien, maar toch slordig dat de ontwerpers om de verkeerde reden Gabe z'n strijd laten voeren.

EEN FILM, EEN SPEL, EN WEL SNEL!

Het lijkt erop alsof er even snel een spel bij de film gemaakt moest worden. Braaf hebben de ontwerpers dat gedaan, waarbij ze zichzelf weinig tijd voor nuances hebben gegund. Zonde, want het thema op zich, of liever het decor van de Rocky Mountains in de winter, biedt genoeg mogelijkheden voor originele actie. De overweldigende natuur, de specifieke transportmiddelen die je in de bergen kunt gebruiken, de gevechtservaring van Sylvester Stallone, het zijn allemaal elementen die tesamen een prachtig spel zouden kunnen opleveren. Maar ja, dat is er dus helaas niet van gekomen. Kortom, een gemiste kans.

Cliffhanger is uiteindelijk een ongeïnspireerd platformvechtspel dat lijkt op talloze soortgelijke games. Gabe heeft een zeer beperkt aantal bewegingen, de tegenstanders zijn weliswaar vasthoudend, maar vooral dom, en de graphics doen me niet bepaald naar meer verlangen. Daarbij komt dat je geen passwords of zo krijgt om je vorderingen te bewaren. In één keer uitspelen dus, en dan terugbrengen naar de verhuurder, want kopen zou zonde van je geld zijn.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 6,5

GELUID 7,0

▲ Schotsje springen

▲ Action Replay 7E061F03

▼ Veel saaie gevechten. Te weinig variatie

▼ Telkens dezelfde tegenstanders

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES WEKEN NA AANKOOP



6

SUPERNES
Prijs: ƒ 159,- • Fabrikant: Sony Imagesoft

LAST ACTION HERO

Sony is lekker bezig op het entertainment front. Last Action Hero heeft de bioscoop nauwelijks verlaten of er wordt meteen een spel op de markt gebracht om nog even goed te kunnen nagenieten van deze totale actiefilm. Arnold 'Big Mistake' Schwarzenegger is natuurlijk een vent om van te houden als je rond zijn personage een spel moet ontwerpen.

RAPPORT SUPER NES

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

- ▲ Veel aktie
- ▲ Mooie graphics
- ▼ Jack is traag

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8

RAPPORT GAME BOY

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,5

- ▲ Goede besturing
- ▼ Chaotisch
- ▼ Te veel gepuzzel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



7



SUPERNES
Net als bij het spel Hudson Hawk, dat ook gebaseerd is op een bioscoopfilm, valt Last Action Hero op het eerste gezicht een beetje tegen. Maar ik denk dat dit niet te vermijden is. Een spel blijft een spel, hoe goed het ook mag zijn. Last Action Hero voor de SNES is daarom toch een erg goed spel. Alle denkbare actie-onderdelen komen ruimschoots aan bod en de graphics zijn mooi. Pas dus maar op dat je niet te lang achter je scherm blijft plakken, er moet ook nog geslapen worden!
GAME BOY
Last Action Hero voor de Game Boy is een lastige, zeker als je het spel net op een beeldscherm van 54 centimeter hebt gespeeld. Maar alles went. Net als bij de SNES is het ook hier volop actie geblazen.

THOMAS

NO ACTION DANNY

In de film wordt een kind, Danny Madigan, tijdens een 'sneak preview' van Jack Slater IV in het scherm gezogen. Zij zijn vanaf dat moment beiden de hoofdrolspelers in zowel de film Jack Slater IV als in Last Action Hero. In het spel Last Action Hero komt Danny daarentegen helemaal niet voor. Dit vanwege het feit dat het makkelijker is voor de bedenkers van het spel om alleen Jack de hoofdrol te laten spelen en als speler van het spel speel je zo'n beetje de rol van Danny. Twee vliegen in een klap dus.

BUITENSCHOOLSE ACTIVITEITEN

Last Action Hero, voor de SNES en de Game Boy, speelt zich af rond respectievelijk zeven en negen scènes uit de film. In de SNES-versie begint het spel bij een school en gaat over in een wilde achtervolging, een begrafenis, nog een achtervolging, een filmpremière, het dak van een wolkenkrabber en uiteindelijk de finale. De Game Boy-versie volgt in grote lijnen hetzelfde verhaal maar heeft twee extra scènes: op het dak van de school als scène twee en bij een metrostation als scène vier.

TROL THE RIPPER

Last Action Hero draait om Jack Slater en zijn grote tegenstander van het witte doek, Mr. Benedict. Deze Benedict zal proberen om het leven van Jack zo zuur mogelijk te maken door de meest vunzige types op hem af te sturen. Hele straatbendes krijgt Jack over zich heen, om nog maar te zwijgen van 'The Ripper', een trol met een enorme bijl die je nou niet graag 's nachts naast je in bed zou willen vinden.

EEN HELD MAG ALLES

In de achtervolgingsscènes kun je je als aspirant-automobilist heerlijk uitleven. In de eerste achtervolging is het de bedoeling om met je Bonneville bolide zoveel mogelijk obstakels te ontwijken en om eens goed te stunten. In de tweede achtervolging moeten er zoveel mogelijk andere automobilisten van de weg geramd worden. Alles mag en alles kan in Last Action Hero. Tijdens het spel, bij de SNES en de Game Boy, is het de bedoeling dat je zoveel mogelijk gele toegangskaartjes verzamelt. Die heeft Jack nodig om spullen te kunnen kopen waarmee hij de strijd tegen Benedict en zijn bendes wat draaglijker kan maken. Wat dacht je bijvoorbeeld van luchtdoelraketten, explosieven en brandblussers? No Big Mistake!



Wat moet je nou?



Strike!

SUPERNES
Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Sony Imagesoft

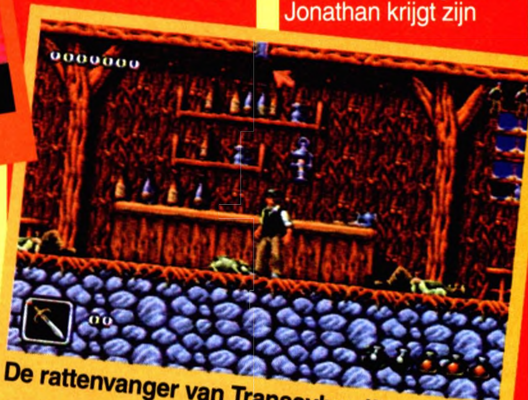
GAME BOY
Prijs: ƒ 69,- • Fabrikant: Sony Imagesoft

DRACU

Jonathan Harker is uitgezonden naar Transsylvanië om graaf Dracula te ontmoeten. De graaf heeft allerlei gebouwen in London gekocht en Jonathan moet nu de laatste zaken met graaf Dracula afhandelen. Dan begint de ellende. Jonathan is namelijk verloofd met Mina. En Jonathan, onwetend als hij is, laat vol trots een portret van Mina zien aan Dracula. Wat Jonathan niet weet is dat Mina het evenbeeld is van de langverloren liefde van de graaf; een reden te meer voor Dracula om naar London te gaan en Mina de zijne te maken.


Vlaggetjesdag voor de Zwarte Prins

Dit is waar het om draait in het boek van Bram Stoker en in de film van Francis Ford Coppola. Bij Nintendo en Sega gaat het hier beslist niet om. De film was een kassucces, maar misschien iets te erotisch getint voor de grote videogame-fabrikanten. Wellicht hebben ze daarom het hele verhaal, dat overigens gerekend wordt tot een van de klassiekers in de horrorliteratuur, uit z'n verband gerukt en er een platform van gemaakt. De versies voor de Mega-Drive en de Supernes zijn op een kleine dingen na precies hetzelfde. Alleen de versie voor de Game Boy is anders. Waar het op neer komt is dat je in de huid van Jonathan Harker kruipt. Eerst ga je naar het kasteel van de graaf om er wat groene mannen, ratten en vleermuizen te verslaan. (Bij de Nintendo-versie zijn de ratten vervangen door grote waakhonden, hierover straks meer.) In het kasteel maai je nog wat skeletten en meer groene mannen neer, af en toe een grote spin, en natuurlijk nog meer vleermuizen. Deze missie beslaat overigens meerdere levels, want de graaf is nogal ruim behuisd.


De rattenvanger van Transsylvanië

GESPIETST MAAR IN LEVEN

Daarna ga je het kasteel uit om buiten nog meer groene mannen en vleermuizen te verslaan. Uit de bomen vallen gigantische spinnen neer die dodelijk zijn als ze op je hoofd landen. Ook valt er af en toe een rotsblok op je hoofd of steekt er plotseling een scherpe speer uit de grond, maar daar valt mee te leven als je voldoende energie hebt. Na een groot aantal variaties op deze wandeling ga je weer terug naar het kasteel om daar 'the final battle' met Dracula te voeren door hem een houten staak door zijn verdorven hart te drijven.

DYNAMIET VAN DE DOKTER

In het boek en in de film loopt alles goed af, Jonathan krijgt zijn Mina en zo, maar in het spel kan het dus ook slecht aflopen. Zoals je nu al te weten bent gekomen bestaat het spel uit meerdere levels, maar Jonathan Harker heeft meerdere levens en meerdere potjes gezondheid. (Gelukkig, want anders was ik zo uitgespeeld.) In bijna ieder level kom je een behulpzame man tegen, die volgens mij Dokter Van Helsing moet voorstel-

Op zich is Dracula best een leuk spel, en beslist niet makkelijk, maar dat kan ook aan mijn verstoorde motoriek liggen. Ik ben wel teleurgesteld dat de spellen zoveel afwijken van het originele verhaal. Hoe zou jij het vinden als iemand een van de betere horrorverhalen zou verpesten, niet leuk toch? Het lijkt me dat dit spel snel in elkaar is geflanst omdat de film een succes was. Verwacht dus geen mooi afgewerkt spel want dan kom je er bekaaid af.
LAURA

MEGA DRIVE SUPERNES EN GAMEBOY
Prijs: ƒ 149,- Prijs: ƒ 159,- en Prijs: ƒ 79,- • Fabrikant: Sony Imagesoft

LA

len, hij helpt je aan zeer handig wapens, uiteenlopend van een gigantisch kromzwaard tot staven dynamiet.



Dracula in één van zijn vele vermommingen

Aan het eind van ieder level kom je Dracula tegen, die er iedere keer anders uitziet. Deze Dracula's zijn wel groot, maar als je de juiste wapens hebt gekregen van de dokter zijn ze niet echt moeilijk te verslaan.


De SNES-vorm van ratten

De bediening via de Gamepad is lekker makkelijk, en bij de opties kun je heel eenvoudig zelf kiezen welke knop je wilt gebruiken om te schieten, te springen of te slaan. Dat is wat mij betreft een groot voordeel; geen geknoei met variaties van knoppen en handelingen, lekker makkelijk dus.


Dr. van Helsing, I presume

SEGA-RATTEN EN NINTENDO-HONDEN

Zoals ik al zei zijn de Supernes- en Mega-Drive-versies bijna precies hetzelfde. De Game Boy-versie is anders. In de draagbare versie zijn meer spelelementen verwerkt, je moet verschillende dingen opzoeken en er wordt gewerkt met op en neer bewegende platforms.

Opmerkelijk is het introductiefilmpje van de beide console-versies. De film begint namelijk met een prachtige scène waarin je tegen een bloedrode achtergrond honderden speren in de grond gestoken zit waaraan slachtoffers van een familielid van Dracula zijn gespietst. Sega laat tijdens de intro van het spel speren zien waaraan wapperende vlaggen hangen en hier en daar nog een gespietst slachtoffer. Bij Nintendo zijn alle gespietste ongelukkigen vervangen door wapperende vlaggen. Dit verschil is op zich niet zo verwonderlijk, het is bekend dat Nintendo in het algemeen wat braver en behoudender is in z'n spellen. Het is daarom des te vreemder dat de ratten uit de Sega-versie bij Nintendo zijn vervangen door grote honden. Een foutje, of een grap van de programmeur?


Hoe maak je hier gehakt van?





PLATFORMGEDRAG

Minder aan de Dracula-spellen is een euvel waaraan zo veel platforms lijden, namelijk het beperkte gebied waarbinnen een tegenstander actief is. De honden bijvoorbeeld lopen constant heen en weer, maar dat doen ze slechts over een beperkte afstand. Om de zoveel stappen draaien ze zich om en lopen de andere kant uit, wat er ook gebeurt. Dus daar sta je dan met je zwaard in de aanslag, helemaal klaar voor wat komen gaat. Een grote waakhond komt op je af, je staat op het punt uit te halen, nog 2 stappen en dan... draait de hond zich gewoon om en loopt weg. Je moet 'm achterna lopen om hem alsnog te pakken te nemen. Helemaal als zo'n spel toch al niet zulke realistische graphics heeft doet dit verschijnsel je meteen beseffen dat je slechts een videospelletje zit te spelen. Je inleven in het spel is er dus niet bij.

RAPPORT

GRAPHICS 6,0

GELUID 7,0

- ▲ Het gaat over Dracula
- ▲ Soms moeilijk
- ▼ Vrij saai
- ▼ Afgeraffelde programmering

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK



FILMTRIS

J O
E D
G
J

H A N
* H
W A
L

L
E
N

* H A R R E
L

N A T
D I E
A B
A

W K I

R V
E
E R

A
L
A

A
N D
R E

N S
K E R S T
T E R

E *
C K * S

* * * * * * *

Een gebeurtenis is pas echt belangrijk wanneer er een videospel van wordt gemaakt. Datzelfde geldt ook voor bioscoopfilms. Heeft een filmster het gemaakt in Hollywood? Big Deal. Speelt diezelfde filmster de hoofdrol in een videogame? Really Big Deal! Niet zo opmerkelijk is het dat vooral jonge acteurs beseffen dat het in dit tijdperk interessanter is om een Sega- of Nintendoster te zijn dan de zoveelste filmster. De generatie acteurs die z'n bekendheid vooral aan het witte doek te danken heeft doet er wel wat videogameswerk bij, maar het heeft voor hen zeker geen prioriteit. Daarmee is hun eigen filmdoodvonnis getekend.

Hoe veel films ze ook nog gaan maken, zolang ze de gelijknamige videogames er voor de aardigheid maar zo'n beetje bij doen zal hun ster niet hoger rijzen. Integendeel.

Wat heeft dit alles met de wedstrijd van deze keer te maken? Welnu, de oplossing die we van jullie vragen heeft alles te maken met het lot dat de film-maar-geen-videogamesterren te wachten staat als zij hun carrières beperken tot hooguit een paar maanden in de bios en een jarenlang verblijf in de bakken van de videotheek, waar zij zelden of nooit uitkomen omdat de klanten op de eerste plaats geinteresseerd zijn in de bakken met videogames, vaak maar een paar stappen verwijderd van de videobanden waarvan zij ooit een afgeleide waren.

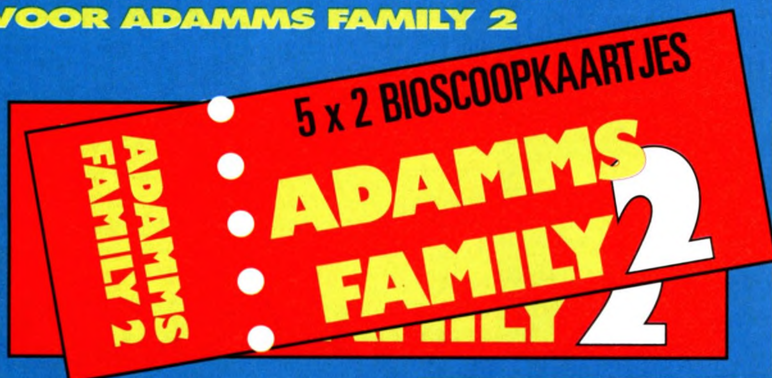
SCHEI 'S UIT MET DIE FLAUWEKUL! WAT MOET IK DOEN OM DIE WEDSTRIJD TE WINNEN?

Ok, ok, hier komt ie: iedereen die zich een beetje heeft verdiept in videogames weet wel wat Tetris is. Er vallen blokjes naar beneden die je op de juiste plaats moet neerzetten om te ze laten verdwijnen. Een variant hierop is Filmtris. Hierin vallen blokjes naar beneden waarin de filmnamen van bekende acteurs zijn verstopt. Het is de bedoeling dat je ontdekt welke namen naar beneden vallen. (Tip: lees de reviews over de filmspellen.) Stapel daartoe de blokjes op elkaar en haal de filmnamen eruit. Als je dat hebt gedaan, zul je zien dat er nog wat letters overblijven. Deze letters vormen van boven naar beneden gelezen twee woorden die het onvermijdelijke lot van filmacteurs beschrijven. Die twee woorden zijn dus ook de oplossing van deze wedstrijd.

DE PRIJZEN

Wat kun je voor al deze moeite krijgen? Welnu, deze keer hebben we de volgende niet geringe prijzen voor degenen die we uit de stapel van juiste oplossingen trekken.

- **5 X 2 BIOSCOOPKAARTJES VOOR ADAMMS FAMILY 2**



- **5 EXCLUSIEVE LIFE-SIZE DISPLAYS VAN LAST ACTION HERO**
- **10 VIDEOPAKETTEN MET DE VIDEOBANDEN HOOK, ADAMMS FAMILY, ROBOCOP**



WAT WAS OOK ALWEER HET ADRES?

Weet je dat nu nog niet! Luister en huiver. Schrijf je oplosing op een briefkaart en stuur die naar
Power Unlimited
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam
Zend je oplossing in voor 20 februari 1994 enne, succes ermee!



PRIJSWINNAARS CD-I SPELER

Het was even zoeken, maar we vonden het: de prijswinnaars komen uit Gorinchem! Prijswinnaars? Ja inderdaad, prijswinnaars. Samual Lim was namelijk zo slim om de door hem opgeloste prijsvraag te laten insturen door zijn zusjes Annie Lim en Anna Lim (een tweeling van 10 jaar). Wie er dus nu gewonnen heeft is zelfs voor ons nog een raadsel maar we hebben het idee dat het de familie Lim ook niet zo veel kan schelen. Ze waren dan ook meer met hun gedachten bij de speler en de drie CD-i's die Philips er nog bij had gedaan. Gelukkig hadden ze nog wel even tijd om op de foto te gaan. Namens de hele PU-bende nog van harte gefeliciteerd!

UITSLAG DREAM MACHINE-WEDSTRIJD

In P.U. nummer 5 vroegen we jullie om de ideale spelcomputer te beschrijven. Hierop kregen we zo ontzettend veel reacties dat we ze nog steeds niet allemaal goed hebben kunnen doornemen. Omdat we toch heel goed naar elke inzending willen kijken hebben we besloten nog een maandje te wachten voordat we de prijswinnaars bekend maken. Die krijgen jullie dus in het volgende nummer te lezen, naast een selectie van de beste ideeën voor een nieuw soort spelcomputer. Dus: excuses voor het uitstel (hadden jullie maar niet zulke goede inzendingen naar ons toe moeten sturen).

THE FIDGETTS



Pa Fidgett is zo'n boerenzoon die genoeg heeft van het ongevarieerde leven op de boerderij. Hij besluit dan ook zijn muizenfamilie mee te nemen naar Amerika, het land van de onbegrensde mogelijkheden, om een nieuwe start te maken. Samen met zijn vrouw en zijn twee zoons Freddie en Frankie reden ze achterop een boerenwagen naar de haven, vanwaar het schip naar Amerika vertrok. Of dit nou zo'n goed idee was?

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,0

 Moeilijk!

 Moeilijk!

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



FREDDIE'S FINAL NIGHTMARE

Alles ging goed tot de wagen waar ze mee reden door een gat in de weg stuiterde en Freddie er vanaf vloog. Frankie opperde om Freddie te gaan zoeken (hij was in een riool verdwenen) en stelde zijn ouders gerust met de mededeling dat ze elkaar bij de boot weer zouden zien.

FRANKIE DE VIKING

Je raad het al: je moet allerlei levels door om op tijd de boot te bereiken. Door Freddie en Frankie te besturen is het de bedoeling de obstakels te overwinnen. Gebruik hierbij teamwork en de eigenschappen van de muizen. Frankie is groot en kan ver springen en Freddie is klein maar kan goed met zijn katapult overweg. Het idee heeft wat weg van The Lost Vikings.

MET BLOKJES SPELEN

De eerste taak is om met behulp van blokjes en trampolines de twee muizen aan het einde van het level te krijgen. Het is nogal moeilijk om te zien wat nou het einde is en eerlijk gezegd is het mij nog niet gelukt om daar binnen de tijd te komen. Freddie kan niet over de afgronden springen dus moet Frankie eerst telkens een blokje ophalen en neerleggen zodat de afstand kleiner wordt om te springen. Dit soort tafelen spelen de hoofdrol in het spel. Je moet dus een beetje een puzzelliefhebber zijn om hier uit te komen! Vijanden kom je bijna niet tegen, behalve een sporadische spin. Alleen in de bonuslevels, waar een kat (natuurlijk) je naar het leven staat.



Misschien is het omdat het zo'n verdomd moeilijk spel is maar ik vond er weinig aan. Echte puzzelliefhebbers en Gameboyfreaks kunnen hier wel een enorme uitdaging aan hebben. Elke seconde telt en je moet beide muizen bij het einde hebben voordat de klok op nul staat. De melige figuurtjes maakten voor mij veel goed, en het feit dat het doodgaan positieve gevolgen kan hebben. Je zweeft dan namelijk naar boven waardoor een groot deel van het doolhof wordt prijsgegeven!

BJØRN

GAME BOY

Prijs: ƒ 79,- • Fabrikant: Elite Systems Limited

KIRBY PINBALL

De hoofdpersoon van dit spel lijkt verdacht veel op een flipperbal, en alleen de oogjes verraden dat dit dan toch minstens een levende flipperbal is. Nee, het is geen Sonic; die is ook niet vies van een potje flipperen, maar die doet dat liever op z'n eigen systeem. In Kirby's Pinball Land is het natuurlijk Kirby zelf die de bal rollende houdt.

FLIPPERLEED

Het probleem van de meeste videoflipperkasten is dat de schermen te klein zijn, of de flipperkasten te groot, om in één keer de hele kast te laten zien. Vaak wordt dit opgelost met een snelle scrolling, die je constant ongeveer 1/3 deel van de kast laat zien. Dit maakt het flipperen in de regel een stuk moeilijker omdat je alleen het deel van de kast ziet waar de bal is, en dat is vaak niet het deel waar je de bal naar toe wilt schieten. Een alternatief is dan natuurlijk om de hele kast wel in z'n geheel te laten zien, maar doordat de verhoudingen van flipperkasten heel anders zijn dan die van beeldschermen krijg je als concessie meestal een onooglijk klein flipperballetje.

DE KIRBY-KAST

Voor Kirby hebben ze nu eens een heel andere oplossing bedacht die we in de toe-

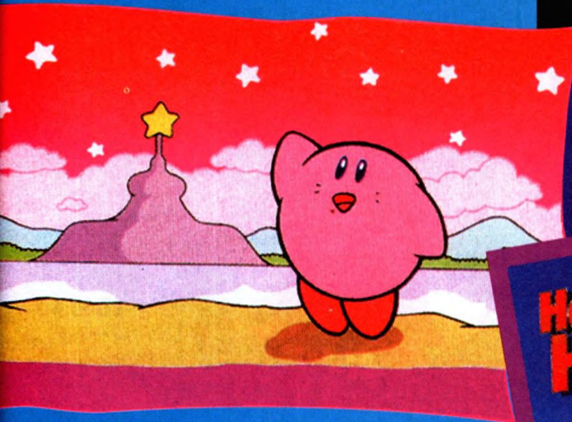
Dit is een goed voorbeeld van een spel dat de beperkte mogelijkheden van de Game Boy maximaal benut. De programmeurs hebben nu eens niet geprobeerd zo veel mogelijk dingen op één scherm te laten zien. Daarbij zijn de graphics vrij groot. Dit geeft een rustig beeld terwijl de bal alle mogelijke kanten opschiet. Samen met de soepele bediening levert dit een goed en origineel flipperspel op.

BEN

GAME BOY

Prijs: ƒ 79,- • Fabrikant: HAL Laboratory

HAMMERING HARRY



komst wellicht vaker zullen tegenkomen. Kirby's kast is namelijk in vijf verschillende kleine kastjes verdeeld die door een opening aan de bovenkant en onderkant met elkaar zijn verbonden. Elk kastje heeft daarbij z'n eigen flippers. Op die manier zie je tijdens het flipperen constant een hele stilstaande kast in beeld. Je schuift tijdens het spelen van kast naar kast, behalve als je nog bij de onderste kast was, dan ben je de bal kwijt en moet je opnieuw beginnen, tenzij je de eenmalige kans op een 'rebound' goed benut door op tijd op A te drukken, dan kun je gewoon verder flipperen, ook als de bal eigenlijk al uit was. Wat ook anders dan anders is bij deze kast is dat er allerlei bewegende wezentjes (of zijn het toch groenten?) over de kast heen en weer schuiven of op en neer springen. Daardoor ziet de kast er heel levendig uit en moet je om te scoren meer behendigheid hebben dan bij een traditionele kast.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

▲ Origineel Soepele bediening

▲ Prettig voor de ogen

▲ Je kunt je spel saven

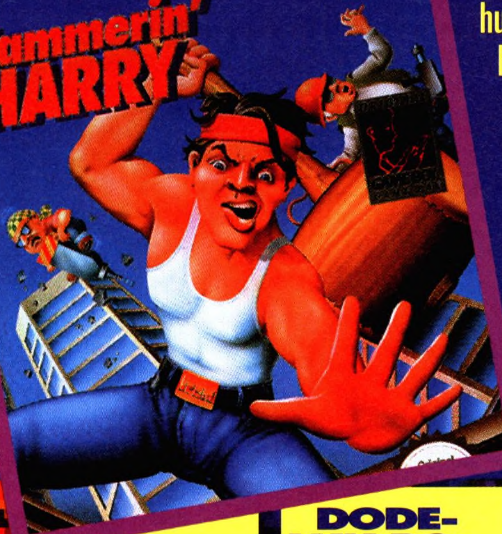
▼ Muziekje kan niet apart uitgezet worden

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



8

Als een groep kwaadaardige bouwvakkers de onschuldige inwoners van Carpentersville terroriseren verdwijnt de rust snel in het stadje. De bouwvakkers roepen de hulp van spoken in die de huizen van de gezinnen aanvallen. Het dorp is machteloos! Totdat de bad guys een fout maken en Donna, het vriendinnetje van Hammering Harry, kidnappen.



SPIKE HAMMER POWER POUND

Het wapen van Harry is natuurlijk zijn hamer. Hiermee kan hij slechterikken tot moes meppen en aanvallers afweren. Naast het gewone mepwerk heeft hij speciale vaardigheden als de Power Pound en de Sky Strike. Door zijn hamer met alle macht op de grond te slaan trilt de grond en verliezen zijn vijanden hun evenwicht, waardoor Harry genadeloos toe kan slaan. Dit effect is nog groter als hij de gigantische Spike Hammer te pakken krijgt: een hamer zo groot als Harry zelf die bezaaid is met grote stalen punten.

DODELIJK BONUSLEVEL

Met deze hamer moet Harry zich door vijf levels en drie bonuslevels banen, bezaaid met spoken, bijen, boze bouwvakkers en andere moeilijkheden. Aan het einde van elk level staat een Boss hem op te wachten, die meer dan één keer geraakt moet worden! Na het eerste level komt meteen een bonuslevel waar Harry in een vliegtuigje spoken moet neerknallen. Gek genoeg kun je in dit bonuslevel wel dood gaan! Gelukkig zijn er continues, waardoor het einde dichterbij is dan je denkt.

RAPPORT

GRAPHICS 7,2

GELUID 8,0

▲ Echt gesproken geluid

▲ Overzichtelijke controls en graphics

▼ Level 1 is een eitje

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8^2



Hammering Harry is een platform/actie-spel waarbij de spanning te snijden is. De ongelooflijke hoeveelheid spoken en ander gespuis maken de weg naar een romantisch avondje met Donna langer en langer, maar gelukkig is Harry sterk! Met de gigantische Spike Hammer kom je een heel end door level 1 en als je dan bij de Boss komt heb ik hier alvast een tip: houd de hamer boven je hoofd om de vallende objecten te blokkeren en sla de Boss als hij boven je komt. Nu is het alleen nog een kwestie van wachten...

BJØRN

GAME BOY

Prijs: ƒ 69,- • Fabrikant: IREM corporation

ZOOL



De Ninja uit de Nde dimensie, Zool, verscheen in 1992 voor het eerst op de Amiga en werd in dat jaar een daverend succes. Een versie voor de MegaDrive volgde 9 maanden later en scoorde zo mogelijk nog beter. De buitenaardse mier met de kapsones van een Superster vervolgt nu op de Game Boy zijn missie: het verspreiden van positieve gedachten en het aanmoedigen van het vrije gebruik van de fantasie.



ZOOL VERSUS KROOL

Dat is althans het verhaal achter Zool op de ondraagbare systemen. In de hand gehouden is Zool op de eerste plaats een platform waarop ongelooflijk veel tot leven gekomen objecten de optimistische Zool z'n uit drie harten en maximaal 9 continues bestaande leven proberen te ontnemen. De vliegende rugbyballen en futuristische stofzuigers zijn produkten van de fantasielozе Krool en z'n assistent Mental Block. Zij hebben namelijk ook een missie: creativiteit ontkrachten en voordelen van positieve actie wegnemen. Een strijd van hard tegen hard dus.

COMBAT ZOOL

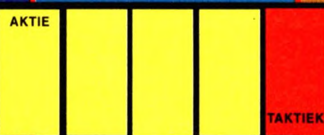
Zool heeft drie manieren om de wild geworden voorwerpen te bedaren: er op springen, er op schieten en er tegenaan 'sliden'. Vooral als je ze in combinatie gebruikt kun je Zool soms razendsnel door een level loodsen. Aan het begin kun je namelijk onder meer een knop reserven voor een combinatie van springen en schieten. Als je die knop dan één keer snel indrukt schiet je alleen maar, maar als je 'm wat langer ingedrukt houdt schiet je, ga je omhoog en land je al schietend soepeltjes op je bovenmaatse en buitenaardse stappertjes. Op deze manier (schiet/springknop en toets naar rechts ingedrukt houden) lukte het me om zonder te stoppen door level 1.1 en 1.2 te komen met maar twee harten minder. Dit soort knoppenfuncties mogen ze van mij dus wel vaker in spelletjes gebruiken.

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	7,0

- ▲ Snel, cool en fantasievol
- ▲ Nauwkeurige bediening
- ▲ Zeer gevarieerd
- ▼ 3 harten zijn snel op

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



8

De snelheid van Zool en z'n coole uiterlijk maken hem bijna van nature tot de Sonic van de Amiga. Dat Zool ook op de beperkte Game Boy recht overeind blijft onderstreept dat dit succes welverdiend is. Zool is snel, Zool is cool en Zool strijdt voor goede dingen. Kopen, die Zool, want de strijd tegen de fantasieloosheid is nog lang niet definitief beslecht.

BEN



GAME BOY

Prijs: ƒ 79,- • Fabrikant: Gremlin Graphics

CHU... RO...

In het vorige nummer konden jullie al kennis maken met SNES-Rock, deze keer vervolgt de prehistoricus met de dikke buik z'n zoektocht naar vrouwlief Ophelia op de Chuck Boy, want dat mens heeft zich alweer laten verleiden door grintrocker Gary Gritter. Wat heeft hij toch dat Chuck niet heeft? Meer brein of minder buik?

BUIKVLINDERS?

Chuck mag dan een primitieveling zijn, z'n aandrang om z'n Ophelia voor zich terug te winnen (door haar te vinden en Gritter z'n bijdehante kop te verbouwen) is natuurlijk van alle tijden. Maar Chuck heeft nu eenmaal alleen de tijden van dinosaurussen en sabeltandtijgers tot z'n beschikking, en daar maakt hij goed gebruik van; alligators weet hij namelijk als springplank te gebruiken en van slangen maakt hij bruggetjes, gewoon door ze te schoppen.

DE BUIK ERIN!

Verder vecht Chuck vooral met z'n lichaam, of liever gezegd z'n buik. Slechts één buiking is vaak al voldoende om z'n vijandige tijdgenoten tegen de grond te buiken. De levelbazen, die blijkbaar allemaal op de gemanicuurde hand

RAPPORT

GRAPHICS	7,0
GELUID	6,0

- ▲ Die buik dus
- ▲ Standaard platform
- ▼ Soms erg korte leveltjes
- ▼ Onzinnig verhaaltje

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP



6⁵



van Gritter zijn, buik je natuurlijk wat moeilijker omver, maar ook holbewoners begrepen al dat je eerst moet lijden voordat je het geluk/Ophelia kunt vinden.

MIS-BUIK!

Je zou het gezien z'n postuur niet verwachten, maar Chuck kan vrij hoog springen en daarbij tegelijkertijd hard schoppen. Hoewel minder leuk zijn z'n voeten wat dat betreft betere wapens dan z'n buik, ook al omdat het soms net is alsof je een tegenstander goed buikt maar dan loopt hij of zij of het toch gewoon door. Net zo eigenaardig is het dat Chucks tijdgenoten dwars door een rots heen lijken te lopen wanneer Chuck zo'n brok steen op de grond heeft geworpen (nee, niet uit woede over het overspel van Ophelia, maar gewoon als opstapje).



Chuck moet het echt van z'n buik hebben, want verder is Chuck Rock net zo weinig origineel als Jurassic Park dat inmiddels is. Al springend, buikend, schoppend en stenen oppakkend en wegsmijtend platformt Chuck zich door de korte leveltjes heen om uiteindelijk van Ophelia ongetwijfeld allerlei verwijten naar z'n hoofd geslingerd te krijgen. De vraag is of je wel zin hebt om die allemaal aan te horen. Mijn conclusie: een mager spel over een dikke buik dat de nieuwprijs eigenlijk niet waard is.

BEN

SUPERMAN
The Man of Steel

Waarom kunnen superhelden nooit hun superkrachten gebruiken wanneer ze die echt nodig hebben? Zo'n Superman bijvoorbeeld. Juist nu Brainiac z'n vriendinnetje heeft ontvoerd en de Doom Star op het punt staat de aarde te vernietigen is Superman blootgesteld aan een dosis Kryptoniet, die z'n superkrachten ernstig heeft aangetast. Wat moet je dan nog als Man van Staal?

Ach, het valt eigenlijk wel mee. Superman kan nog steeds vliegen en vuistslagen uitdelen, en zelfs z'n hittezicht kan hij op peil houden als hij de juiste ikoontjes vindt. Als hij voldoende energie-ikonen tot zich neemt kan hij zelfs ouderwetse superklappen uitdelen. Maar kwetsbaar blijft hij door dat Kryptonietgeintje van Brainiac.

SUPER-FLADDEREN

Zo heeft Superman nogal wat moeite met vliegen. In een rechte horizontale lijn vliegen lukt hem nauwelijks en strak reageren op de commando's die ik hem via de GameGear knoppen geef is er al helemaal niet bij. Dit maakt het spel meteen behoorlijk moeilijk, want op zich vallen de tegenstanders best wel mee, moeilijker is de tegenstand van de Gear-controls.

ON-KWETS-BAAR VOOR HEEL EVEN

Een oefensessie zou kortom geen overbodige luxe zijn, maar die optie krijg je niet. Je wordt meteen voor de haaien gegooid dus is het zaak je nadelen uit te buiten. Zo gaat Superman heel even knipperen wanneer hij een rake klap heeft gekregen. Gedurende dat knipperen is hij onkwetsbaar, en dat is dus het optimale moment om snel door bijvoorbeeld een kogelregen te vliegen. Maar als ik zeg snel, dan bedoel ik supersnel, want na twee seconden of zo is de Super al weer z'n eigen vertrouwde tijdelijk vrij krachteloze niet knipperende zelf.



Z'N DAGELIJKSE BROOD

Superman heeft in ieder geval genoeg te doen in dit spel. Hij moet kinderen bevrijden uit de handen van de Prankster en Metallia, een bankroof verijdelen, Lois Lane bevrijden en de Doom star vernietigen. Dat alles moet hij doen met als enige wapens z'n vuisten en z'n hittezicht, terwijl de tegenstanders juist op ieder level anders zijn en steeds sterker worden. Meer verschillende wapens voor de Man zouden daarom goed van pas zijn gekomen.

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	6,5

- ▲ Veel verschillende tegenstanders
- ▲ Gevarieerde opdrachten Fraaie graphics
- ▼ Onzuivere controls Weinig superkrachten
- ▼ Meer gefladder dan gevlieg

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



7

Vroeger was Superman één van de heel groten. Tegenwoordig is hij door de overvloedige concurrentie een beetje in de verdrukking gekomen. De eer van een GameGear spel is hem dan ook van harte gegund, al is het een blunder dat de controls niet zo super reageren. Net zo'n blunder is het eigenlijk dat hij de meeste van z'n superkrachten niet kan gebruiken, want zonder die krachten is hij eigenlijk niet meer dan een vliegende Clark Kent met hittezicht, en wie zit daar nou op te wachten?

BEN



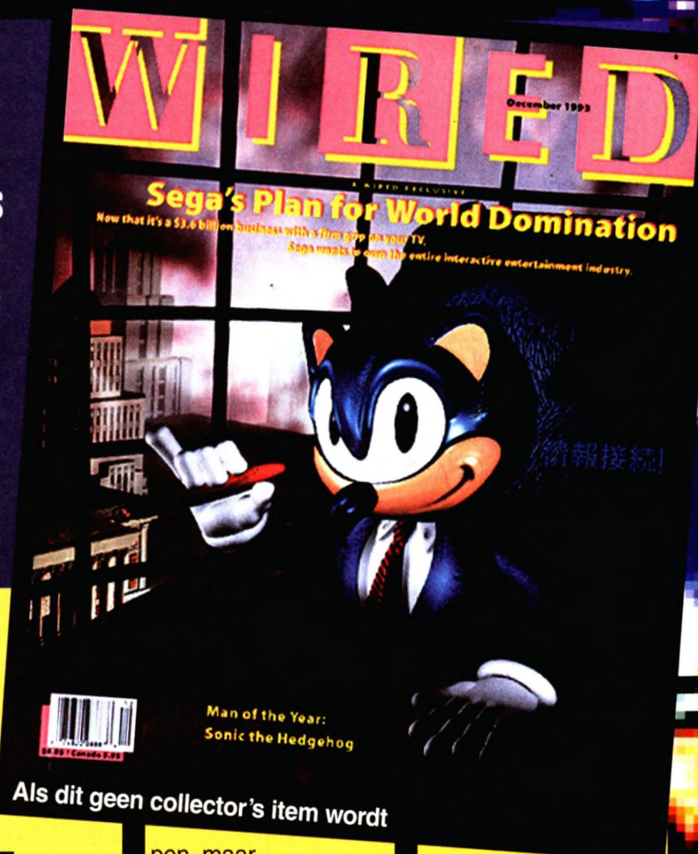
GAME BOY
Prijs: *ƒ* 79,- • Fabrikant: Sony Imagesoft

GAME GEAR
Prijs: *ƒ* 89,- • Fabrikant: Virgin

BIG N OVER SEGA:



Sega heeft tegelijkertijd drie spelen van Sonic op drie verschillende apparaten uitgebracht. Tijd om een kijkje te nemen naar het beleid van de makers van Sonic, die er voor hebben gezorgd dat een egel de media-sensatie van de jaren negentig is geworden. En, maakt de Nederlandse directeur van Nintendo zich al zorgen met alleen maar de opgepoetste kaskoe Mario All Stars in de schappen?



Als dit geen collector's item wordt

SONIC'S MASTER-PLAN

In 1989 veroverde 'Big N' onder aanvoering van de koddige loodgieter Mario al spelenderwijs de kinderwereld en zag alleen maar vrolijk lachende wolkjes aan de horizon. Op een mooie zomerdag liet Sega op de CES als eerste een 16-bitter, de MegaDrive, aan hongerige consumenten zien. Kort daarna lanceerde ze het stekelvarkentje Sonic. De nieuwe held presenteerde zich als een stoere, opstandige tiener, dol op goud en snelheid. Het leverde hem razendsnel een GoldCard aan straatkrediet op en Sega miljarden op de bank.

LANDJE PIK

Visualiseer de strijd van de twee grote eindbazen aan het videospelenfront op de wereldkaart en je ziet de volgende verhouding. Nintendo heeft vlaggetjes geprikt in Japan en in het vasteland van Europa; Sega wint in z'n inhaalrace spelgek Engeland voor zich en heeft in Amerika een marktaandeel van 45% genomen waar Nintendo 44% in handen heeft.

BLOED VERKOOPT BETER

In Amerika is gebleken dat de jonge (S)NES spelers hun consoles adoreren, maar een Sega toch eigenlijk pas werkelijk cool vinden. De Sega-versie met bloedcode van Mortal Kombat verkoopt twee keer zo goed als de mooiere Big N-variant. Sega kiest de oudere speler, 14 tot 19 jaar, als 'targetgroup'. Om aan de vraag van de ontluikende tienergeest te voldoen is daarom een deel van het Sega-aanbod harder en groffer van inhoud. Wat spattend bloed zal de ziel van hun spelers niet deren.

MONDIALE BITRACE

Sinds enkele jaren komt Sega eerder dan Nintendo naar buiten met 'state of the art' toepassingen van de digitale technologie. De MegaDrive, de Sega CD, de GameGear, de Virtua Sega bril, Edge 16, the Activator, de VR-cades, Sega Channel; een eindeloze rij aan hardware-ontwikkelingen ondersteund door een veelzijdig (maar vaak mager) pakket software. Sega is een prominente speler in de mondiale Bitrace geworden, waarbij Sonic's capriolen het neusje van de commerciële zalm zijn. Voelt de heilige 'N' al de hete adem in zijn nek?

"DE STRIJD IS VOORLOPIG UITGEVOCHTEN"

SEGA-SUCCES: 'INCIDENTEN'

Nintendo's eindbaas Herman Troost maakt zich niet echt zorgen om Sega : "Mario is onbetwist de nummer 1, wereldwijd zijn er meer dan 100 miljoen exemplaren van verkocht. In Nederland bestaat 25 procent van de verkochte spelletjes uit Mario-titels." Ik gooi wat Sega verkoopcijfers op hem af. "Wat ons land betreft is de strijd voorlopig uitgevochten. Er zijn de afgelopen tijd wat incidenten met een paar filmtitels waardoor zij hebben kunnen inlopen, maar dit gaat niet verder dan een beetje scoren met de feestdagen, en betreft de 16-bitter."

MARIO ALL SUCCES

"Mario All Stars is één van de grootste verkoopsuccessen die we ooit gehad hebben. Het is volledig herschreven voor de 16-bit. Waar je eerst een blauwe lucht had, heb je nu wolkjes, 't mannetje springt hoger en verder." Ik noem het een zwaktebod. "Waarom, het is toch een geweldig idee, er is een enorme vraag naar. Ik zit hier niet te werken voor het genot van de critici, als ik die tevreden heb gesteld zijn we waarschijnlijk failliet."

KOFFIEDIK

"De strijd zal natuurlijk voorlopig nog wel doorwoelen want Sega is natuurlijk ook geen kleintje. Maar ze hebben niet de financiele reserves die wij hebben. Hun winst is zoveel lager. Er zijn nu dan enkele markten waarin zij kunnen scoren maar wij zullen ons als marktleider verdedigen, bijvoorbeeld door met een tegenaanval te komen, zoals met de 64-bits Project Reality. Een werkelijke strijd in de toekomst, maar dat is dan koffiedik kijken, voorzie ik tussen Nintendo en Sony."



SONIC SPINBALL

Sonic is terug voor een kort uitstapje op de Mega-Drive, ditmaal voornamelijk als flipperbal. Egelfans onder ons zullen zich van zijn vorige avonturen nog wel de Springyard en Casino Night Zones herinneren waar Sonic van hot naar her gebumperd kan worden. In Spinball doet de Hogmeister niet anders. Op het vulkanische eiland Mobius staat de Veg-o-Fort, het bolwerk van de kwaadaardige genius Dr. Robotnik. Zijn verdedigingsnetwerk bestaat uit vier gigantische flipperkasten waar Sonic doorheen gemept moet worden om zijn makkers van de Green Hill Zone te bevrijden uit de slavernij.

SONIC IS EEN BALLETJE

Sega's favoriete splatterpunk begint wat korrelig aan dit avontuur; hij heeft er beter uitgezien. Het is alsof hij wat overtollig gewicht meetorst wanneer hij uit het water opduikt in de Toxic Caves, de gewelven waarin Robodope z'n industriële gif dumpt. Met brute kracht lanceert Sonic zichzelf het strijdtoneel op, de flipperkast waar hij de actie in opgerolde vorm zal meemaken. De C-knop zet beide flippers tegelijk in werking, maar elke rechtgeaarde flipperfanaat weet dat deze speelwijze niet cool is. Bovenaan de kast moet de dop uit een chemisch vat gestuiterd worden zodat in een later stadium de Chaos Emerald voor het pakken ligt. Scoor eerst alle ringen op het speelvlak en mik dan de Hogman in één van de opengevallen sluizen die hem transporteren naar een hoger gelegen arena.

DOE HET SNEL EN DOE HET GOED

Schrik niet wanneer Sonic hier tussen de flippers verdwijnt want temidden van het groene pus drijft een oliedrum waarmee naar de eerste emerald gepeddeld wordt. Nog twee stenen te gaan op dit level. Een nauwkeurig schot in een sluis zorgt ervoor dat de spoorwegbrug open gaat, waardoor de weg openligt om later in een mijnkarretje naar de tweede en derde emerald te spinnen. Een belachelijk eindbaascreatuur dient zich aan en laat zich gewillig op de beproefde wijze van veelvuldig op z'n hoofd bonken afslachten. In de bonusronde kruipt Sonic zelf achter de bediening om zijn in reageerbuizen opgesloten makkers te bevrijden. Doe het snel en doe het goed, dan kan je dit level met 20 miljoen punten afsluiten. Dit levert een extra leven op, wat goed van pas komt in de hel van Robo's ketelhuis.

ROBOT-BAD-NIK-DICKS

Er staan Sonic hevige nonsens te wachten in de door lava aangedreven krachtcentrale van Dr. Niksnut, wat hem op menig gefrituurde voetzool komt te staan. Desalniettemin zal de ervaren speler op stoom aangedreven door dit level heen suizen en met soepelgeoliede vingerreflexen een spoor van explosies achter zich laten in het derde bedrijf, waarin de robot-bad-nik fabricage plaatsvindt. Mobius staat op de rand van een vulkanische explosie wanneer de finale krachtmeting zich ontvouwt in de laatste kast. De gevaarlijke gek Nik-Dick staat op het punt te ontsnappen terwijl onze vastbesloten held zich nog een weg moet banen door het vlammende inferno om de laatste Emeralds te scoren.



Sonic Spinball logo



Op weg naar edelsteen nummer 2 en 3



Sonic Burger

De populariteit van Sonic zorgt ervoor dat waarschijnlijk elk jaar tot in de ontelbare eeuwigheid een nieuw werk van hem te verwachten valt. Sonic Spinball is een verrijking in de Sonic serie. Nadeel is dat het spel net te mager is om volwaardig te zijn. Wanneer je er net lekker inzit heb je het spel al uitgespeeld. Als Sega echt eerlijk was zouden ze maar de helft van de gebruikelijke prijs moeten vragen voor dit overigens zeer leuke spel.

ADAM

RAPPORT

GRAPHICS 8,4

GELUID 8,3

- ▲ Sonic is Back!
- ▲ Flipperen is cool
- ▲ Goed te bedienen
- ▼ Maar 4 levels

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8⁷

MEGA DRIVE

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Sega

REVIEW

SONIC CD



De Sega CD-praalwagen kan natuurlijk niet compleet zijn zonder een spel van het boegbeeld Sonic. Het geprikkelde zoogdier is uitgegroeid tot één van de grootste mediasterren van de jaren negentig en het zal zijn naam en faam moeten zijn die het zieltogende Sega-CD assortiment nieuw leven in moet blazen. Gekozen is voor een spel dat groter, luider, sneller en glossier is dan ooit tevoren. Maar is het anders?

SMELLS LIKE ROBOSHIT

Wat voor shit staat de heroïsche egel bij zijn debuut op de zilveren schijf te wachten? Het intro is een tweeëneenhalve minuut durende manga-cartoon waarin Sonic over het desolate Nooit Meer sprint. Een vette popdreun pompt de adrenaline van de kijker op. Het doel van de Sonicus is een blik te werpen op de Kleine Planeet, een wereld die eenmaal per jaar boven het Nooit Meer verschijnt en waar de zeldzame Tijdstenen huizen. Sonic gaat een kijkje nemen omdat de snelheid van het geluid niet meer boeit en hij met zo'n Tijdsteen de vaart van de tijd kan doorbreken. Op het hoogste punt aangekomen ziet de soninclijke egel de eens vruchtbare planeet verankerd aan een lange ijzeren ketting en bedekt met een glimmend metaal. Smells like Roboshit...

DE SONIC BOOM

Om het gebruikelijk dagje werk (redt de planeet en de beschaving enzo) te verzwaren is er ook nog een smoorverliefd mokkeltje in het spel, ene Amy. Aan het einde van de Palmtree Paniczone staat het rose wicht klaar om hem in de armen te sluiten. Hartjes vliegen in de rondte. Sonic met een vriendinnetje? In ieder geval niet lang, want in de Collision Chaos zone verschijnt plotsklaps een metalen Sonic look-a-like die Amy ontvoert. Goh, lijkt wel een bekend thema. Het verlangen naar de hormonenverstoorster geeft supersonicse krachten en het spel kan beginnen.

GLOSSY SONIC

De strak vormgegeven Sonic kan op de Kleine Planeet snelheden bereiken waarmee hij ook door de tijd kan reizen. Past, Present en Future scenario's wisselen zich af en aan in de drie actes van de zeven levels. Door langs bordjes te rennen met het woord 'verleden' daarop en daarna hoge snelheden te bereiken kan ons macho stekelvarken warpen naar vroeger tijden. Dan kan de Hogmeister de loop van de geschiedenis veranderen. De toekomst en het spel zal er hierdoor een stuk vriendelijker uitzien.

SONIC SPECIAL

Met 50 ringen op de kerfstok wacht een gestoorde variant van Mario Kart als bonuslevel. In een keeldichtknijpend tempo scheert onze held over een 3D landschap waarin UFO's vernietigd moeten worden om één van de zeven Tijdstenen te scoren. Het is bijna onmogelijk dit goed te beheersen. Het leukste level wacht in de Metallic Madness Zone, waarin Sonic raced tegen z'n stalen evenbroeder, Metal Sonic. Wanneer het spel uitgespeeld is wacht er nog een extra uitdaging voor de statistici onder ons in de Time Attack Mode. De tijd die de vingers er over doen om Sonic door de levels heen te dirigeren wordt haarscherp geregistreerd en in het geheugen opgeslagen. Tot in de oneindigheid kan zo menig record tot op de honderdste seconde toe gevestigd en gebroken worden.

De toeters en bellen van de Sega CD doen Sonic goed. Hij glittert en glanst zijn weg door het spel heen terwijl de muziek geen kort gelooped gepingelpangel is maar heuse housebeats met hier en daar wat New Age zweverij. De levels zijn uitvoerig, complex en vol verrassingen. Sonic handelt zijn komst op de CD professioneel maar vooral ook routineus af. Er is uiteindelijk te weinig wat je niet eerder en beter gezien hebt bij Sonic II.

ADAM

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

 Glossy Sonic

 Pittige uitdaging

 Pompende beats

 How about something new?

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8⁸



Spaced out in the special stage


Love will tear us apart again

SEGA CD
Prijs: ƒ 139,- • Fabrikant: Sega

SONIC CHAOS



SONIC PA 10

'Sega', brult m'n GabberGear bij het aanzetten en Dr. Aangever smeert hem met de eerste emerald. Een Mondriaan-achtig intro-scherm verschijnt voor de Turquoise Hill Zone. Hoe sympatiek Tails ook is, hij is voor de kleine zusjes en wimps onder ons, dus ik kies Sonic als mijn man om de orde te herstellen. Tails heeft 5 continues; Sonic drie, maar hij heeft wel bij honderd gouden ringen toegang tot de Special Stages waarin de felbegeerde smaragden gescoord kunnen worden.

Er mag dan veel afgegeven worden op snoodaard Dr. Robotnik; ondertussen leveren zijn voortdurende grepen naar de wereldmacht Sonic een continue stroom aan avonturen op. In dit nieuwe handgehouden platformepistel verstoort de snorremans de orde op Zuideiland door een rode chaos smaragd te jatten. "Oh, nee", piept Tails, "als de zes smaragden van elkaar gescheiden zijn, is er geen evenwicht meer en vervalt onze wereld in chaos!" Vindt de vijf stenen voordat dat Dr. Creep ze te pakken krijgt.

IN DE ZWEVENDE HEMEL

Door de levels heen zijn zoveel bonussen te scoren, het lijkt wel kerstmis. Er zijn de gebruikelijke Super Ringen, Onkwetsbaarheid, 1-Ups en de Power Gympen. Helemaal prettig zijn de Raketschoenen die Sonic supersonisch voorbij alle gevaren door het hemelruim doen surfen. Maar beter is het om geduld te hebben en het level nauwkeurig af te stropen naar de gouden ringen. Zoals bekend ligt het goud voor het oprapen.

RAPPORT

GRAPHICS	9,5
GELUID	8,0

- Extreem goed beeld
- Belonende gameplay
- Twee boeiende opties
- Tails is Back



AKTIE — TAKTIEK

9³

Power Premium



GAME GEAR
Prijs: ƒ 109,- • Fabrikant: Sega

SONIC CENTRIFUGE



De Sonic Spinball

Enkele maanden terug eisten wij ter redactie dat we Sonic Spinball zouden krijgen, en wel onmiddellijk. Menig zweetdruppel verliet het voorhoofd van onze informanten en leveranciers die ons niet konden plezieren. Een grapjas zei: "Sonic Flipperbal, yep, dat kan ik voor je regelen."

Enkele dagen later stonden wij juichend en springend om de doos die ons de nieuwe Sonic beloofde.

Uit de doos blinkte een blauw apparaat ons tandeloos tegemoet. Geen coole cartridge hier, maar een realtime flipperkast, gemaakt van antiek plastiek uit Taiwan, met plakplaatjes van Sonic en Tails erin geplakt. Het aftandse mormel wenste eerst een fortuin aan batterijen voordat het onbedaarlijk begon te trillen. Door het helse lawaai en gevibreer gaven we het beest gelijk de naam de centrifuge. Een ieder die het spel wou spelen werd terstond naar de gang verbannen. En hoefde ook niet meer terug te komen ook.

POGOEN

De zes levels zijn verdeeld in drie actes waarbij de laatste een confrontatie is met een sullige eindbaas. Niks nieuws aan de horizon wat dat betreft. Wel nieuw is de Pogo-veer, een trampoline-achtig doosje waarmee de ongekende hoogtes besprongen kunnen worden. De tijd tikt mee en wordt aan het einde omgezet in snelheid per uur. Met groot gemak weet Sonic de duizelingwekkende vaart van 900 kilometer per uur te bereiken. Speedy Sonic, indeed.



Sonic Chaos is niet zo'n taai avontuur als je van z'n voorgangers gewend bent, maar dat maakt het er allemaal niet minder om. Ik vond 't het leukste Sonic-spel van het trio dat ik de afgelopen tijd voor m'n mik kreeg. De extreem goede graphics in dit spel zullen je verbazen. De gameplay zal voor gevorderden een eitje zijn. Voor GabberGearlozen is dit spel reden om het apparaat aan te schaffen.
ADAM

PLASTIC WARE
Prijs: ƒ 119,- • Fabrikant: Tomy

SONIC WEDSTRIJD!!!



SONIC DE MEGA-STER

Er zijn maar liefst 5 nieuwe games met Sonic in de hoofdrol. Drie spelen zag je op de vorige pagina's gerecenseerd, de andere twee spelen zijn een geplande Sonic 3 titel voor de MegaDrive en het arcadespel Sega Sonic, waarin de Hogman met twee nieuwe vrienden, Ray en Mighty, tegenover de vertrouwde Rob staat.

De blauwe druktemaker brengt de Sega Sonic frisdrank, een comic en een cartoon uit, een Sonic kledinglijn (Future Shooter) en bezoekt ondertussen AIDS-benefieten. Bij een onderzoek onder Amerikaanse jongens tussen 6 en 11 jaar naar hun favoriete persoon kwam Sonic als vierde uit de bus (Arnold Schwarzenegger was nummer 1, Mario nummer 24). Het toonaangevende Amerikaanse blad Wired riep Sonic zelfs tot Man van het Jaar 1993 uit. De man heeft werkelijk alles, of toch niet?

HELP SONIC OP HET WITTE SCHERM

Het motto van Sonic luidt: "Meer is beter." De Hogstar wil realtime: mens worden. Hij wil verfilmd worden, wil in de bioscoop vertoond worden, hij wil een Oscar op de schoorsteenmantel. Het ontbreekt hem alleen nog aan een goed plan. Wie moet hem vertolken? McCauley McCulkin? Ben? Moet Bart als Tails? Tatjana als Amy? Bob Hoskins als Dr. Robotnik?

Sonic heeft nog geen verhaal gelezen waar hij tevreden over is. Ons script van Brenda's Hills 90210 heeft hij ongelezen in de prullebak gesmeten. Wat Sonic nodig heeft is goede ideeën. Hij wil teksten, tekeningen en/of videobanden van zijn volgende avontuur.

Vier hele pagina's Sonic! Van zulke 'free publicity' gaan ze likkebaarden bij elk bedrijf, dus ook bij Sega. "Zullen we hem dan ook op de cover zetten?" of "Willen jullie misschien ook een Sonic-poster in het blad?", vragen ze ons dan. Om niet onbeleefd te zijn antwoorden we dan: "Hebben jullie niet nog wat weg te geven, een vette prijs of zo. Dan doen we er nog een hele pagina Sonic-wedstrijd bij." "Ja, ja, ja, jottem," hijgt het dan door de telefoon, "we hebben nog een Sonic-jas die de PU-lezers kunnen winnen en vijf sporttassen" "Goed dan, deal, we verzinnen wel wat toeters en bellen voor een wedstrijd." En nu, lezer, zo wil het ritueel, moet jij je even uitsloven om de Sonic Goodies om je schouders te krijgen.



OPDRACHT

Bepaal de toekomstige avondvullende speelfilm van Sonic. Wordt het een thriller, een musical, een slapstick, een romantisch avontuur, een shoot 'm up? Schrijf het op, teken het, maak een video, of desnoods het complete spel. De beste inzendingen gaan we belonen met de eerder genoemde Sonic spulletjes.

Stuur je bijdrage voor 20 februari 1994 naar:
Power Unlimited
Sonic Game
Postbus 9194
1006 Amsterdam

DOUBLE CLUTCH

De slecht gekozen naam van het racespel Double Clutch, oftewel dubbel koppelen, doet denken aan een spel met antieke race auto's, waarbij de bestuurder de koppeling tweemaal in moest trappen alvorens door te kunnen schakelen. Het tegendeel is waar. Double Clutch is een modern racespel à la Micro Machines, het digitale autoracebaan-spelletje. Autoracebaan-spelletje, omdat je het circuit vanuit vogelvlucht gadeslaat en niet vanuit de cockpit van de wagen. Een heel ander genre racespel dan bijvoorbeeld F1 Pole Position (zie elders in het blad).

RACEN TEGEN WEGPIRATEN

Voor iedere aspirant Double Clutcher geldt het zelfde: eerst oefenen, dan racen. Dat is zeker gewenst want het scheuren met een Double Clutch kar vergt stuurbeheersing. Speel je alleen, dan moet je het opnemen tegen zeven door de computer bestuurde wegpiraten die allen hun best doen om jou van de weg te drukken.
De Easy mode bestaat slechts uit drie rondes waarbij de tegenstanders als 'slakken' over het wegdek schuimen. Even proberen om de wagen aan te voelen. De Normal mode begint er al meer op te lijken, want dan scheuren de tegenstanders al een versnelling hoger. Bovendien moet je nu je kreukelzone goed beschermen tegen de obstakels waar je gegarandeerd tegen opknalt.

CLUTCH HARD MODE

Echte snelheid bereik je pas in de Hard mode en dat betekent in Double Clutch: vijf rondes met een stel ellendelingen op het wegdek die je met alle liefde aan de berm willen voorstellen. Maar ik loop vooruit op de actie. Eerst moet je kiezen uit één van de acht coureurs, die elk verschillende racekwalificaties hebben, of liever gezegd wagens besturen met verschillende eigenschappen. Zo blijkt bijvoorbeeld dat Pam Wilder stevig remt, Joe Thunder goed stuurt en Todd Wheeler flink vermogen uit z'n wagen haalt. Een ietwat vreemde zaak om een coureur te kiezen voor de wegligging en niet de wagen, maar ja het mag de pret niet drukken. En dan is het zover.

HET GELD GROEIT OP DE WEG!

De race vindt plaats op 'n op een park lijkend circuit. Strobalen schermen de wagens af van enkele bomen maar er zijn nog genoeg locaties waar flink uit de bocht gevlogen kan worden, met alle gevolgen van dien. De eventueel opgelopen schade is te repareren met gereedschap uit de racewinkel. Voor deze werktuigen is geld nodig en sinds geld kennelijk op het wegdek groeit hoef je slechts over de dollar-ikonen op het circuit te rijden om jezelf te verrijken. Datzelfde geldt voor reparatie-ikonen.

GELD WIN JE OM UIT TE GEVEN

Win je de race dan val je in het prijzengeld. Niet dat je daar lang van zult genieten want de buidel slinkt snel wanneer je in de racewinkel onderdelen zoals gereedschappen, remmen, besturing, benzine en een nieuwe motor koopt. Die heb je nodig om je wagen te verbeteren of te repareren voor de volgende race, want één ding is zeker: zonder kleerscheuren kom je er niet vanaf.



Na 8 seconden al een puinhoop



Uitbolling overdwars



Clutch Sandwitch Special

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 7,3

▲ Scherpe graphics

▲ Lollig racen

▼ Saaie muziek

▼ Bochten zie je te laat

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

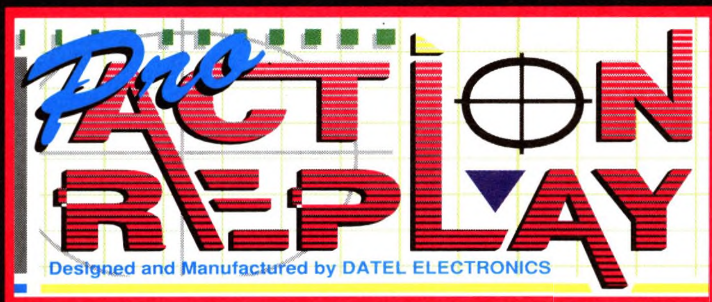
7



Ik had meteen het gevoel dat ik de wagentjes van Micro Machines bestuurde. Ze slippen en botsen over het circuit. Op zich geinig maar de weinig variërende circuits verveelden me al snel. Het vanuit de lucht bekijken van het circuit maakt het zien van de bochten vrijwel onmogelijk. Goed leren sturen betekent dus ondermeer het circuit binnenstebuiten leren kennen. De graphics zijn scherp en vloeiend en het muziekje begint snel de keel uit te hangen. Kortom een redelijk racespelletje.

DAVID

SEGA MEGA DRIVE
Prijs: ƒ 129,- • Fabrikant: Sega



DE SUPER BEDRIEG CARTRIDGE

NOOIT MEER LANG WACHTEN OP NIEUWE CODES!!
MET INGEBOUWDE CODEZOEKER!!

MEER
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER



STEL JE VOOR :
ONEINDIGE LEVENS
MEER ENERGIE
ONWIJS VEEL POWER
KEIHARD TOESLAAN
HOGER SPRINGEN
IN IEDER LEVEL STARTEN
EN HEEL VEEL MEER

* DEZE OPTIES ZIJN VOOR IEDER SPEL VERSCHILLEND

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPEEL MET ACTION REPLAY JE LIEVELINGSSPEL TOT HET LAATSTE LEVEL. NOOIT MEER LANG WACHTEN OP NIEUWE CODES.
MET INGEBOUWDE CODEZOEKER!!!

NEDERLANDSE VERSIE BEVAT:
NEDERLANDSE HANDLEIDING.
KOMPLETE SERIE CODES
CLUBKAART VAN DE
Pro ACTION REPLAY CLUB
VOOR INFORMATIE OVER DE NIEUWSTE CODES, HINTS & TIPS, LAATSTE NIEUWS, AANBIEDINGEN, ENZ.

VOOR GAME BOY™
Slechts Hfl. 99,-





VOOR SUPER NES™
Slechts Hfl. 149,-



VOOR NES™ Slechts Hfl. 99,-

SPECIAL FX™ SYSTEM



VOOR SEGA MEGA™
Slechts Hfl. 149,-



VOOR GAME GEAR™
Slechts Hfl. 99,-



VOOR MASTER SYSTEM™
Slechts Hfl. 99,-

PAS OP VOOR DE GRIJZE IMPORT!!!
LET ER BIJ DE AANKOOP OP DAT JE ALTIJD EEN NEDERLANDSE HANDLEIDING, DE NEDERLANDSE ACTION REPLAY CLUBKAART EN EUROSYSTEMSGARANTIE STICKER KRIJGT.

MDM IMPORT EXPORT

HOE BESTEL JE HET SNELST:
TELEFOON (24-UUR SERVICE) 020 - 6366554
ALLE ORDERS NORMALERWIJZE BINNEN 48 UUR LEVERBAAR.

BENELUX DISTRIBUTOR
MDM IMPORT EXPORT
BUIKSLOTERMEERPLEIN 2H
1025 EV AMSTERDAM
TEL: 020 - 6328691 FAX: 020 - 6373465
VERZENDKOSTEN HFL 10,- BIJ BESTELLING SPELCOMPUTERTYPE VERMELDEN!!

OOK VERKRIJGBAAR BIJ
GAMES 'R' FUN
BART SMIT
TOYS 'R' US

DRAGON STRIKE

Dragon strike bevat volgens het opschrift op de doos de eerste video ooit die is gefilmd in HyperReality. Dit fraaie woord wil niet meer zeggen dan dat er voor de opnames gebruik is gemaakt van een combinatie van live actie en computeranimatie. Interessanter is dat er sowieso een videoband bij het spel hoort. Mijn nieuwsgierigheid was daardoor meteen gewekt. Hoe zouden de spelontwerpers het medium video, al dan niet hyperrealistisch, een rol laten spelen in het bordspel?

Op de videoband staat een film van ongeveer een half uur lang waarin je ziet hoe een strijder, een tovenaar, een dief en een elf gezamenlijk de strijd aanbinden tegen het Kwaad, om zo het koninkrijk te redden van een akelige ondergang. Na een vrij korte maar heftige strijd slagen zij er met de hulp van een dwerg in om de slechte tovenaar Teraptus te verdrijven. Het land is gered, het feest kan beginnen.



Niet alleen z'n staart prikt

ROLE PLAYING OP EEN BORD

Het spel is op dezelfde elementen als de video gebaseerd. Je speelt het met twee tot en met zes personen, exclusief de spelleider, die ieder de rol van één van de helden aannemen. Vervolgens ga je gezamenlijk een avontuur spelen waarvan de spelleider (of Dragon Master) het begin vertelt; role playing dus. De Dragon Master vertelt de overige spelers bijvoorbeeld dat een naburige Reus bezig is grote aantallen gespuis te verzamelen die tot doel hebben een bevriende stad binnen te vallen. De spelers moeten gezamenlijk zien te voorkomen dat de Reus in dit snode plan slaagt. Hoe je dat doet? Uiteindelijk door goed met de dobbelstenen te gooien en slim je zetten op het speelveld te kiezen. Inderdaad, een speelveld. Dragon Strike is namelijk een combinatie van een rollenspel en een bordspel, al moet je de functie van het bord vooral zien als een ondersteuning voor het role playing gedeelte.

HYPER-REALISTISCH JATWERK

Jammer dat er niet meer met de video werd gedaan. Het verhaal van de film Dragon Strike is vooral een combinatie van allerlei bekende elementen uit de fantasy literatuur. De stoere helden, de onverwachte hulp van de dwerg, de onnozele koning en de kwaadaardige tovenaar, ze zijn bekend en figureren inmiddels in talloze films, boeken, strips en nu dus ook spelvideo's. Een zeer aardige video, daar niet van (de aanduiding HyperReality is echt wel terecht), maar het had interessanter geweest als de video een andere functie in het spel had gehad, bijvoorbeeld bepaalde clues geven of een onverwachte wending aan het spel geven.

HELDEN IN OPLEIDING

Blijft over het spel zelf. Ik denk dat het vooral voor beginnende role playing gamers heel verhelderend kan werken om Dragon Strike te spelen. De combinatie van bordspel, role playing game en videoband maakt het makkelijk om je in het spel in te leven en de bedoeling ervan te leren begrijpen. De spelregels zijn wel in het Engels (de voertaal van de meeste role playing games) maar zitten niet zo ingewikkeld in elkaar. Helemaal als de Dragon Master een beetje ervaring heeft met dit soort spellen durf je het binnen de kortste keren aan om met de Helden mee te gaan op avontuur en het Kwaad in al zijn vreselijke gedaantes een paar harde klappen toe te brengen.

RAPPORT

- ▲ Zeer goed voor beginnende role players
- ▲ Veel verschillende adventures mogelijk
- ▲ HyperRealistische videoband
- ▼ Geen origineel verhaal
- ▼ Video speelt na eerste vertoning geen rol meer

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP



8



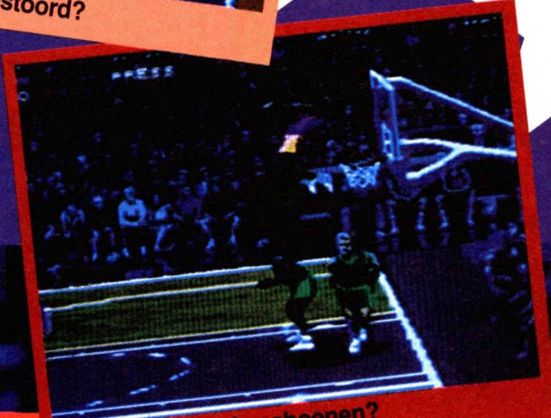
Een interessante combinatie van bordspel, role playing game en videoband. Vooral voor oningewijden zal dit een prettige manier zijn om met het role playen kennis te maken. Ervaren spelers zullen het misschien liever zonder bord doen, maar met een beetje vernuft is dat bij dit spel ook mogelijk. Toch jammer dat de videoband verder in het spel eigenlijk niet van belang is. Meer 'interactiviteit' had het geheel een stuk interessanter gemaakt. Nu is het eigenlijk niet meer dan een aardigheidje, hoe leuk en HyperRealistisch dan ook.

BEN

BORDSPEL
Prijs: ƒ 119,- • Fabrikant: TSR

NBA


On fire of gewoon gestoord?


Of zijn het toch de schoenen?

Buiten sporten is voor sukkels. Wie wil er nou door de regen hollen terwijl een of andere mafkees instructies naar je brult? In deze tijd van microchips en megabites zou je toch volkomen gestoord zijn als je überhaubt nog de deur uitging om wat voor sport dan ook te beoefenen. Ik doe m'n conditietraining wel languit op de bank. Zo zijn in de Verenigde Staten de NBA kampioenschappen weer begonnen. Dankzij NBA Jam kan ik nu tussen de wedstrijden door de resultaten van basketbal-legendes als Scotty Pippen en Patrick Ewing proberen te verbeteren.


Samen spelen, alleen scoren



Let's play BALL

IN DE RIJ VOOR DE KAST

Al meer dan een jaar is dit spel dè hit in de arcades. De waanzinnig realistische graphics en de veelvoud aan special moves zorgen ervoor dat deze kast bijna nooit onbemand is. En aangezien het mogelijk is om het met zijn vieren tegelijk te spelen was het voor beginnelingen bijna onmogelijk om ook maar in de buurt te komen van dit basketbalspel. Voor hen en al die pro's is het nu eindelijk mogelijk om NBA Jam vanaf je eigen bank te spelen.

GEEN HERKANSINGEN!

Als bij geen ander spel draait het hier echt om competitie. Als je bij een vechtspelletje een match verliest mag je meestal nog een keer en maak je het spel daarna alsnog af. Het enige waarover je tegen je vrienden kunt opscheppen is het level waarin je gevochten hebt, maar met al die cheatmodes is ook dat geen onmogelijke taak. Bij NBA Jam gaat het om keiharde cijfers. Zodra je de machine aanzet voer je je initialen in en vanaf dat moment wordt alles wat je doet geregistreerd. De bedoeling is om alle zevenentwintig NBA-teams te verslaan, zonder al te veel te verliezen.

VRIENDEN OM TE JUICHEN

Toen ik onlangs de house-peetvader Derrick May tegen het lijf liep hoeste hij meteen zijn statistieken op: "36 wins en 9 losses." Ik zal niet rusten voordat ik hem overtroffen heb. En dan durfen ze nog te zeggen dat je door het spelen van computerspelletjes epileptisch en kontaktgestoord wordt. De telefoon staat niet meer stil sinds ik NBA Jam in huis heb. Want het mooie is: ook thuis kun je het spel met zijn vieren tegelijk spelen. En eerlijk gezegd is

JAM



Goddelijk! Dat is het enige woord dat ik kan bedenken dat NBA Jam waardig is. De bediening is soepel en snel. Grafisch is het van een superieure kwaliteit en de kreten die de spelers en de commentaarstem uitslaan wanneer er gescoord wordt zijn beestachtig grappig. "Is it the shoes?". Nee, het zijn de goed getrainde duimen van Kees die in de huid van Scotty Pippen is gekropen. "Boom-shakalak". Het enige wat mij nog dwars zit is dat ik er nog steeds niet achter ben gekomen hoe ik de geheime codes van de arcade hier moet toepassen. Maar daarover in de toekomst ongetwijfeld meer. NBA Jam is verplichte kost.

KEES



Heel goed: vrijlopen en scoren

dat ook veel leuker dan in je eentje. Want wie juicht er wanneer je in je eentje een van die fantastische dunks maakt? Of wanneer je de tegenstander de bal ontfutselt en hem ook even het publiek in duwt? Juist, niemand.

VLIEGEN, VUREN EN DUNKEN

De regels van het spel lopen ongeveer parrallel aan die van het echte basketbal, behalve dan dat ruw spelen niet bestraft wordt (hoera!). Het enige wat absoluut niet realistisch is, zijn de ontelbare superdunks (geen extra punten). Meters hoog vlieg je door de lucht. De ene keer als een menselijke helicopter, de andere keer als een vuurpijl, om daarna de bal keihard in de basket te knallen, waarbij soms het hele geval aan diggelen dondert.

BASKET-BRAND

Wanneer jij driemaal achter elkaar scoort zonder dat je tegenstander de kans heeft om punten te behalen ben je 'on fire'. Dat wil zeggen dat je oneindig veel turbo hebt (je moet de turboknop wel ingedrukt houden). Je turbo is normaal beperkt en geeft je de kans om heftiger te verdedigen en aan te vallen. Ook de passes en de dunks worden spectaculairder wanneer je de turbo-knop indrukt. Bij 'on fire' is de kans op scoren nog groter dan normaal en vliegt de basket in de fik wannneer je scoort.



Wij noemen dat de tussenstand

Zodra je tegenstander een doelpunt maakt is dit feestje voorbij.

ALLEEN SAMEN SPELEN

Wanneer je alleen speelt wordt je bijgestaan door 'n door de computer bestuurde teamgenoot. Door middel van de 'tag mode' is het mogelijk ook zijn speelwijze te manipuleren. Voor egotrippers ligt er geen toekomst in basketbal. Overspelen en vrijlopen zijn sleutels tot een overwinning. Laat je niet verleiden tot al te veel solo-acties. Duidelijk? Strik je hightop Jordans en snel je naar de lokale spelletjesboer om NBA Jam aan te schaffen.



Dunk dunk dunk

RAPPORT

GRAPHICS 9,8

GELUID 9,0

- ▲ Vier spelers-optie
- ▲ Superdunks
- ▼ Waar zijn de cheerleaders?

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

9[5]

PU Power Premium

"LEUK, MAAR WEL EEN

JOS KUIPERS

Behalve forward/center van Canoe Jeans Den Bosch ook nog eens iemand die al veertien jaar rondloopt in de Nederlandse basketballwereld, dus die moest wel een onafhankelijke mening kunnen geven over NBA Jam. Op dus naar het bondsbureau van de Nederlandse Basketball Bond, waar Jos twintig uur per week werkt.

HET SPEL

Over NBA Jam hoeven we eigenlijk in het kader van deze Profcheck niets meer te schrijven, want dat heeft Kees al voor ons gedaan. Duidelijk is in ieder geval dat NBA Jam het basketballspel van dit moment is. Voor meer details: zie de opgetogen recensie van Kees!

DE PROF

Jos Kuipers is 32 jaar en speelt bij Den Bosch. Dat doet hij overigens al bijna de helft van z'n leven, want veertien jaar geleden startte hij z'n carrière ook al bij die club. Sindsdien is hij er alleen even weggeweest voor een avontuur in het mekka van het basketball, Amerika. Op achttienjarige leeftijd kwam hij precies op het goede moment bij de destijds nog Nashua Den Bosch geheten club. Met spelers als Cees Akerboom, Mitchell Plaat en Danny Cramer in de hoofdrol speelde de club een hartig woordje mee op nationaal en internationaal gebied. Op z'n tweentwintigste ging Jos Kuipers naar Amerika, waar hij ging basketballen/studeren aan de Fresno State universiteit in Californie. Het basketballen stond daarbij trouwens duidelijk voorop, de studie Lichamelijke Opvoeding was echter leuk meegenomen en sloot aardig aan op z'n CIOS-opleiding. Na twee jaar Amerika keerde Jos weer terug naar het oude nest in Den Bosch, waar hij sindsdien onafgebroken heeft gespeeld. Een speler die zo lang bij dezelfde club blijft, dat komt niet zo vaak voor. We waren dus heel nieuwsgierig wat er zo bijzonder was aan Den Bosch. Jos: "Ten eerste staat er eigenlijk ieder seizoen een goede ploeg en draaien we dus altijd mee in de top. Ten tweede komt de club z'n afspraken altijd na en is er een goede verstandhouding tussen bestuur en spelers. In het verleden ontbrak er alleen een goede jeugdopbouw, maar gelukkig is daar nu het een en ander aan verbeterd. Er komt dan ook een lichting jong talent aan, dus in de komende jaren staat ons nog wat te wachten. Dat komt natuurlijk ook door de grote populariteit van basketball (vooral de NBA natuurlijk) bij de Nederlandse jeugd. Het dalletje waar we nu even in zitten, geldt trouwens voor het hele Nederlandse basketball. In 1983 werd Nederland nog vierde van Europa, nu kunnen we ons niet eens kwalificeren voor de eindronde van het EK. Het blijft echter een fantastische sport, niet alleen om te zien maar vooral om zelf te spelen. Mijn leukste ervaring in die veertien jaar was het spelen tegen Michael Jordan. Dat is zelfs twee keer gebeurd, in '90 en '91, in de jaarlijkse All Star benefietwedstrijd tussen NBA-sterren en ex-studenten van Fresno State. Dan zie je pas echt hoe gigantisch goed Jordan is, hij doet dingen met een bal (en zonder bal) die onvoorstelbaar zijn. Vervelende dingen komen natuurlijk ook voor, bijvoorbeeld zware blessures en wedstrijden die je in de laatste seconde verliest, zoals de EK kwalificatiewedstrijd tegen Belgie."

Natuurlijk waren we ook nieuwsgierig naar het werk dat Jos voor de 45.000 leden tellende Basketbalbond verricht. "Full-time basketballen is in Nederland nu eenmaal alleen voor een handjevol Amerikanen weggelegd, de rest van de spelers moet gewoon een deel van de week werken. Zelf ben ik door de bond aangetrokken als medewerker voor het zogenaamde pleintjes-basketball. Dat houdt in dat we in samenwerking met Reebok door het hele land 3 tegen 3 buitentoernooien organiseren onder de naam "Blacktop Series". Bovendien zijn we bezig met een scholenproject. In Den Bosch doen we dat al wat langer, daar geven we regelmatig clinics op scholen. Naast m'n werk en het basketballen train ik ook nog twee rayon-selectieteams (12 tot 14 en 14 tot 16-jarigen) en geef ik af en toe les op een trainerscursus." De competitie is op het moment dat we Jos interviewden pas een paar weken oud, Den Bosch neemt na vier wedstrijden een nog wat bescheiden vierde plaats in. "We hebben een nieuwe ploeg, met vijf jonge jongens er in. Vorig jaar stond je gewoon met een stel routiniers in het veld en dat speelt gewoon wat makkelijker. In de Europa Cup zijn we in de derde ronde (eervol) uitgeschakeld door een Europese topclub, het Kroatische Split. Dat we verloren kwam trouwens ook doordat we met ons hoofd meer bij de oorlog daar waren, dan bij de wedstrijd.

Jos Kuipers heeft nogal een reputatie op het gebied van driepunters. Zelf legt hij dat als volgt uit: "Tja, ik kan inderdaad wel aardig schieten en dat verwachten ze meestal niet zo snel van een lange man. Die scoort namelijk meestal onder de basket en het is dus een voordeel dat ik vanaf twee plaatsen kan scoren. De tegenstander is daar niet altijd op bedacht. Daarnaast probeer ik gewoon door mijn spel de ploeg naar een hoger niveau te leiden. Het leuke van basketball is dat het zo snel en flitsend is, heel beweeglijk ook. Je valt aan en verdedigt met vijf man tegelijk en bovendien wordt er natuurlijk constant gescoord. Ploegen die op een gelijkspel spelen, zul je bij basketball niet snel tegenkomen!" Hoewel we het ons bijna niet konden voorstellen met al die drukke werkzaamheden, vroegen we Jos toch nog even naar eventuele andere hobbies en die bleek ie zowaar te hebben: z'n hond en z'n auto, een Oldsmobile Spitfire. En computerspelletjes? "Nee, daar heb ik dus heel weinig ervaring mee. Ik zie sommige jongens in m'n team er wel eens mee spelen in de bus of in het vliegtuig.
Toevallig sprak ik van de week wel iemand die me vertelde dat het goed is om de stress er mee kwijt te raken, dus misschien is het toch wel wat. In Amerika heb ik wel eens een of twee keer iets gespeeld, maar dat waren heel simpele spelletjes."

TIP OFF!

Na het gesprek op subtiele wijze op computerspellen te hebben gebracht, was het natuurlijk tijd voor een spelletje NBA Jam. Hoewel, bij één spelletje bleef het natuurlijk niet. Het is dat Jos 's middags nog trainen moest, want anders had het wel eens een lange dag kunnen worden. Tijdens het spelen werd Jos steeds enthousiaster en begon hij af en toe zelfs z'n eigen wedstrijdcommentaar te leveren. Alleen de nogal overdreven dunks werden met schamper gelach begroet. Omdat Jos de meeste NBA sterren natuurlijk heel goed kent, had hij nogal wat commentaar op de akties die sommige spelers uitvoerden en die totaal niet overeenkwamen met de werkelijke kwaliteiten van die spelers. Een voorbeeld: tijdens een van de wedstrijden speelde Jos met John Stockton, die af en toe een

BEETJE OVERDREVEN''

Aflevering 3:
Jos Kuipers, basketballer bij Canoe Jeans Den Bosch



meter boven de ring uitsprong. In werkelijkheid komt ie nauwelijks van de grond! Jos: "Het zou mooi zijn als ze de echte kwaliteiten van iedere speler ook konden inbouwen in het spel. Uiterlijk lijken de spelers trouwens wel goed en ook het geluid is heel realistisch, vooral het afketsen van de bal tegen de ring en het geluid van de stuiterende bal op de houten vloer. En het commentaar is natuurlijk heel leuk, net als in Amerika als je daar een mooie aktie maakt. Oh ja, en de statistieken in de rust en na afloop, ook al net als in Amerika. Alleen het onrealistische is wat minder leuk zoals het meters boven de ring uitspringen bij een dunk of buiten de bucket afzetten, drie maal ronddraaien en dan de bal afdunken! Dat je alleen twee-tegen-twee kunt spelen is niet zo'n probleem, volgens mij wordt het ook veel te ingewikkeld als je vijf spelers tegelijk moet besturen. Ik bedoel, je hebt nu al een aantal knoppen en twee spelers die je in de gaten moet houden, en dan zou je er dus vijf moeten besturen?"



KETHER

Meestal heb ik de gewoonte voorzichtig om te gaan met de term 'virtual reality' maar dit spel komt toch in de buurt. In de buurt tenminste van wat de gemiddelde persoon verstaat onder die term. De 'look' en de graphics (3D texture mapping en bijna realistische beelden) zijn er in ieder geval wel naar.



Raising hell in Space Town



Monstergeweld in de doolhof

CHILL OUT!

Als ik de disc in mijn speler schuif verschijnt er één van de spectaculairste intro's die ik ooit in een computergame heb gezien; de superieure graphics en het prachtig geluid maken het tot een aandachttrekker van formaat. Toen wist ik het al: dit wordt een fantastisch spel! Ik besluit me compleet in te leven, dim de lichten en ga een halve meter dichter bij het scherm zitten, draai de basknop open van mijn op de CD-i speler aangesloten 70 watt stereo en zak achterover in mijn op-één-na-luiste stoel. Let the action begin!

VIND DE KENNIS, RED DE VROUW

Mijn missie wordt mij haarfijn uitgelegd. Ik sta op het punt om het legendarische universum van de Galactic Hierarchy binnen te vliegen. Daar moet ik het mysterie van Kether ontrafelen en Eta Carena, de Prinses van de Wijsheid, bevrijden van Khork, de Heer van het Duister. Voordat ik dat kan doen moet ik eerst een reis maken door parallelle werelden, om de Tempels van Kennis te bereiken. Enoy, de Heer van de Hierachie, zal mij daarbij helpen.

WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE...

Om één van de vijf tempels te bereiken moet ik telkens een moeilijke tocht ondernemen met de Aldebaran, mijn ruimteschip. Navigatie is hier troef: ik wordt belaagd door rotsblokken, ruimtepuin en andere rondslingerende troep. De tocht gaat vlak langs planeten, laag door steden, en slalommend door dimensies waar nog nooit eerder een humanoide is geweest. Mijn uiteindelijke doel is de vijfde tempel, de Tempel van Malkhout. Daar moet ik Eta Carena uit de handen van Khork bevrijden. Maar voordat ik dat kan doen moet ik eerst de missies van de andere vier tempels volbrengen.



Ontmoeting met de Dood

PUZZELEN OF BUITEN BLIJVEN

De missies van de Tempels van Hochmatt, Gebourah, Netzach en Hod zijn zeker geen eitje. Het is een hele opgave om alleen al de tempels te bereiken, en als ik dan eindelijk voor de deur sta moet ik eerst een moeilijke puzzel oplossen voordat ik naar binnen mag. Eenmaal binnen sta ik direct oog in oog met een labyrint vol niet-vegetarische ruimtemonsters bij wie het bloed van hun vorige slachtoffer nog uit hun mondhoeken druipt. Maar goed, ik ben een held dus ik zet door. Het blijkt dat je vijf runes (sleutels) nodig hebt om de deur te openen die leidt naar

Dat zijn de Pa


De geheugenpuzzel


..d gasten

de uitgang. Het labyrint is erg ingewikkeld dus ik besluit tijdens mijn tocht een kaart te tekenen waarop mijn positie duidelijker wordt. Later kom ik er tot mijn stomme verbazing achter dat deze kaartjes gewoon in de handleiding staan. Misschien toch eerst lezen voortaan...

OPLADEN OF STERVEN

Uiteindelijk vind ik de vijf sleutels in speciale nissen in het labyrint. Vaak stond ik bij deze zoektocht oog in oog met de Dood (hij zit hier trouwens tegenover me) maar gelukkig kreeg ik al mijn energie terug telkens als ik bij zo'n nis terecht kwam. Handig om te weten dat je altijd je energie terug krijgt als je bij zo'n nis bent, vooral als je op weg naar de uitgang bijna werd vermoord door een ruimtemonster. Gelukkig, de eerste tempel (het gaat hier overigens over Hochmatt) overwonnen, op naar de tweede tempel!

MAKKELIJK MAAR SPACY

Er van uitgaande dat het bovenstaande gedeelte ongeveer anderhalf uur duurde moet het spel in principe binnen vijf keer die tijd uit te spelen zijn (er zijn vijf tempels). Natuurlijk zal de laatste tempel niet zo makkelijk zijn als de eerste, maar het geeft wel aan dat het spel niet zo moeilijk is. Dat vond ik niet zo erg, omdat de graphics en de muziek zo mooi zijn dat ik wel uren alleen maar de tocht naar de tempels kan spelen! Wie zich de muziek uit '2001 - a Space Odyssee' of uit 'Le Grand Bleu' kan herinneren weet waar ik het over heb. Denk aan een soort spacy gemoderniseerde Pink Floyd. Alleen al daarom een hebbedingetje!


Interstellaire Donut

RAPPORT

GRAPHICS 9,1

GELUID 9,2

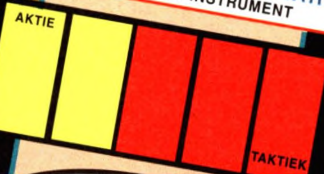
▲ Mooiste 16-bit graphics tot nu toe gezien

▲ Realistische besturing van het ruimteschip

▼ Makkelijk en alleen Engels en Frans

ONBEPERKT HOUDBAAR ALS CHILL-OUT INSTRUMENT

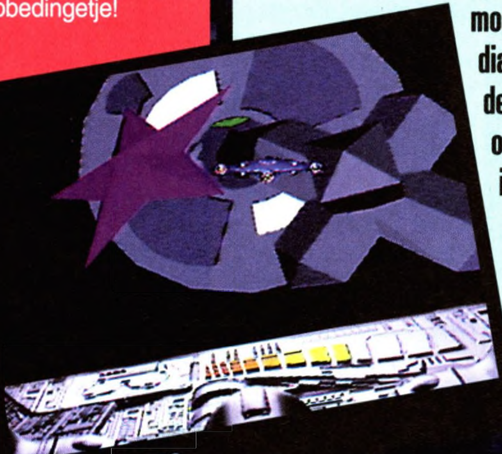
AKTIE / TAKTIEK



PU Power Premium

Eigenlijk heb ik mijn oordeel al duidelijk genoeg gemaakt. De graphics doen me stijf in mijn stoel zitten en de muziek is om op weg te dromen. Het feit dat het spel nogal makkelijk uit te spelen is vind ik jammer. Ik had meer gehoopt op maanden en maanden puzzelen en reizen. Ook moet je redelijk goed Engels kunnen verstaan om de dialogen en speeches te kunnen verstaan die tijdens het spel worden afgespeeld (overigens kun je ook Frans kiezen als voertaal). In ieder geval blijf ik erbij dat dit de topper is onder de CD-i spellen. Als Philips op deze weg door blijft gaan hebben de bezitters van een CD-i speler nog meer reden om hun bezit op een ereplaatsje in de huiskamer te zetten!

BJØRN


Lost in Space

PHILIPS CD-i
Prijs: ƒ 99,95 • Fabrikant: Philips Interactive Media

VOYEUR

Een rood omcirkelde '18' op de hoes van Voyeur. Mijn nieuwsgierigheid wordt altijd tot het uiterste geprikkeld wanneer ik zo'n BBFC aanduiding linksonder in de hoek zie staan. Voor mij werkt het als een uitnodiging om te weten te komen wat nu de materie is die alleen mensenkinderen boven de 18 zouden kunnen verdragen.



Peepshowtime

ZWARTE LINGERIE

Met de geheime accescode (3333) betreed ik de wereld van de gluurder. Het intro is een zwartharige dame die ik door de luxaflex bespied terwijl ze zich van haar jurk ontdoet. Zij verdwijnt uit beeld en een man met pistool komt de kamer binnengeslopen. Zij bespringt hem, stopt 'm in de handboeien en bestijgt hem terwijl ze de gun op z'n kruis gericht houdt. Holy mackeroly, wat een stomend begin. Ik blijk het beveiligingspersoneel Chantal en Frank te observeren, die hun tijd verdrijven met bestiale spelletjes.

DIG UP THE DIRT

Ik zit in mijn uitkijkpost, een luxe gemeubileerde kamer. Een vette Philips televisie, Federal Express envelop, een telefoon en een camera voor het raam zijn de dingen die ik kan activeren. Ik heb zicht op de Hawke Mansion, een gigantische villa waar de miljardaire Reed Hawke het weekend doorbrengt om in de familiekring te overleggen of hij zich kandidaat zal stellen voor de Amerikaanse presidentsverkiezingen. Het is aan mij om in woord, beeld en geluid zoveel mogelijk belastend materiaal met m'n camera te verzamelen, zodat de schurk in driedelig grijs nooit de man in het Witte Huis zal worden.

CHLOE, YES

Smerige feiten bevolken mijn lens terwijl de familie huize Hawk betrekt. Dochter Jessica blijkt een Japanse geliefde meegenomen te hebben die later een voor moord gezochte eco-terrorist blijkt te zijn. Zoon Zach heeft ruzie met z'n pa omdat hij van een defensieproject van Hawke Industries is weggepromoveerd nadat hij protesteerde tegen het te vroeg lanceren van een nieuw wapen. Hij dreigt zijn vader dat hij de kennis wereldkundig zal maken. Ik krijg bandopnamen van de president, die Reed over de telefoon uitscheldt voor"you cheap shot bastard." Mijn favoriete persoon is al meteen het opstandige nichtje Chloe die onmiddelijk bij binnenkomst Frank een welgemikt knietje geeft. Gedurende het weekend heeft ze de plezierige gewoonte om schaars gekleed rond te wandelen en in haar kamer vaak van kleding te wisselen.

CHANTAL, NO

Na om half negen zondagavond driekwart van Chloe's borsten voor het nageslacht geregistreerd te hebben zie ik haar een half uur later bij haar oom Reed. Ze eist 20 miljoen dollar van hem omdat hij zich aan haar heeft vergrepen toen ze 14 was. Ik besluit de tape naar haar moeder te sturen maar Hawke onderschept de band. Woest zie ik hem in mijn lens staren. Even later vliegt mijn deur open en Chantal stapt hevig gedecolletteerd naar voren met een stevige blaffer in haar klauwen. Ze werpt me een minzame glimlach toe en jaagt een kogel door mijn kop.



Smile, you're on Adam's camera



Tja, naar buiten gluren is toch anders

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

- ▲ Corny Dallas
- ▲ Kinky Dynasty
- ▲ Horny GTST
- ▼ B-nonsens Soap

TENHOOGSTE SPEELBAAR IN ÉÉN LANGE NACHT NA AANKOOP



74



Aan het wonderlijke potentieel van interactieve media is een nieuw hoofdstuk toegevoegd met de komst van Voyeur. Het is op meerdere manieren een spannende nieuwe vorm van televisie kijken. Maar waar dat '18' opslaat? Tja, er komt veel gepeperd taalgebruik in voor, wat sexueel gekoketteer en volwassen spelthema's waarvan je, geloof me, liever nog niets wil weten. (Alsof dat je zal tegenhouden.) Verder dan flauwe suggestie gaat deze befuimelde disk niet.

ADAM

CD-i

Prijs: ƒ 119,95 • Fabrikant: Philips Interactive Media

WHALE'S VOYAGE

De Whale is een reusachtig vrachtschip dat speciaal ontworpen is voor interplanetaire reizen. De commandant: jij, natuurlijk. Voordat er echter ook maar een stap in de ruimte kan worden gedaan, moeten eerst de spelkarakters worden gegenereerd.



CD-Whales in Amiga-Space

Dit wordt gedaan in de zogenaamde Character Editor, een scherm met daarop afbeeldingen van vijf mogelijke vaders en moeders (waaronder aliens) van je toekomstige bemanningslid. Het scherm toont na de geboorte de belangrijkste karaktertrekken van baby-lief, die in dit stadium nog kunnen worden gewijzigd door met zijn of haar genen te rommelen. De baby groeit vervolgens op en moet dus ook een passende opleiding krijgen, die in belangrijke mate latere sterke en zwakke punten bepaalt. Na het voltooien van de opvoeding van de vier bemanningsleden is het tijd voor de Whale's eerste ruimtereis. Gelukkig begin je het spel niet met lege handen, de 20 ton radio-actief afval die nog in het ruim lagen blijkt nog heel wat op te leveren. Vervolgens kunnen in de ruimtegroothandel inkopen worden gedaan, waarbij kan worden gekozen uit zo'n dertig artikelen, zoals computerspelletjes, wapens, water, voedsel, bloedsurrogaat, medicijnen, diverse grondstoffen en zelfs voorbehoedsmiddelen en ghettoblasters. Ieder artikel heeft z'n prijs en de meeste produkten zijn in het begin nog veel te duur, begin dus maar voorzichtig met water of T-shirts. Een tip: op Lapis is titanium spotgoedkoop, maar betalen ze enorme bedragen voor water. Reis dus in het begin regelmatig met die goederen heen en weer tussen Lapis en de naburige planeet Arboris en je bent binnen de kortste keren schatrijk. Met je zuurverdiende geld kun je de Whale voorzien van scanners, betere motoren, schilden, koelinstallaties voor bederfelijke goederen en allerlei wapens. Die laatste heb je nodig in de gevechten tegen ruimtepiraten, die je regelmatig overvallen. In dat geval verschijnt een ruimtekaart met daarop je eigen schip en de vijanden. Je hebt daarbij drie opties: vechten (dit werkt net als in een RPG met bewegingspunten), vluchten (niet altijd mogelijk) of je overgeven, zodat je alle vracht kwijtraakt maar je leven gespaard blijft. Na aankomst op een planeet kun je weer in- en verkopen, maar je kunt de bemanning ook naar het oppervlak van de planeet stralen. Het spel verandert dan in een 3-D doolhof in een voor iedere planeet andere omgeving, meestal een stad. Ieder karakter krijgt in ware RPG-stijl een rol toegewezen, zoals leider, scout of handelaar. In de steden kunnen huizen worden onderzocht op bruikbare voorwerpen, kan worden gepraat met inwoners en kun je zelfs een robbertje vechten. Een automatisch bijgewerkte kaart zorgt er voor dat je je niet snel verdwaalt.
Ben je uitgekeken op een planeet, dan laat je je gewoon weer naar de Whale stralen (beam me up, Scotty!) en vertrek je naar de volgende planeet.





Het aardige van Whale's Voyage is dat het op verschillende manieren gespeeld kan worden. Als handelsspel, door alleen maar heen en weer te vliegen tussen planeten om zoveel mogelijk winst te maken. Als schietspel, door confrontaties aan te gaan met ruimtepiraten. Of als RPG/doolhofspel, door uren rond te lopen in gigantische steden waar je niet snel op uitgekeken raakt. Kortom, een bijna perfekte (er had wat meer geluid in gemogen) combinatie van aktie en strategie.

RENÉ

AMIGA CD32
Prijs: ƒ 89,50 • Fabrikant: Flair Software

THUNDERHAWK

Vroeger kenden we Merlin van het aardige sprookje waarin de naam sloeg op een vriendelijke tovenaar. Welkome to the nineties: Merlin is nu de naam van een ultieme luchtmobiele brigade die gebruik maakt van de uiterst geheime AH-73M Thunderhawk, een 'killer machine' bij uitstek. Volgens een eeuwenoude Amerikaanse filosofie kun je crisis-situaties maar op één manier onder controle krijgen: alles vernietigen dat zich in het vizier van jouw superieure wapentuig durft te begeven. Als er geen vijanden meer zijn is er ook geen crisis. Simpel toch?!



Ik ben dan wel geen voorstander van militarisme, maar dit spel is ronduit prachtig! Op dit soort graphics zaten we al lang te wachten: snel, 3-D en texture mapping. De controle van het toestel is goed, en de knoppen hebben goede functies: wapen selecteren, afvuren en snelheid. Het geluid? De helikopterwieken suizen je om de oren en de slachtpartij gaat gepaard met een goedkope maar krachtige hardrock-imitatie; zoals het hoort dus! Soms is het wat moeilijk om je primaire doelen te vinden en door het oorlogsgeweld om je heen vlieg je wel eens zonder het te willen het vijandelijke gebied uit, wat resulteert in een 'einde missie'. De save-game optie biedt uitkomst voor een soms wat langdradige missie.

BJØRN

DE TIJD VAN JE LEVEN?

Zo op het eerste gezicht lijkt het alsof we een helicoptersimulatie/shoot'em'up combinatie te pakken hebben. In principe is dat ook zo, maar er is veel meer. Naast Terminator-taferelen bevat het spel ook rasechte missies die, indien goed uitgevoerd, beloond worden met lintjes en medailles. Ben je nog te jong voor het leger en doen de 'luchtmobiele brigade - de tijd van je leven' spotjes op de STER je wat, dan is dit een aanrader. Ook 18-plussers die hiervoor zijn afgekeurd kunnen in dit spel hun ei kwijt.

'T IS MAAR EEN SPELLETJE!

Persoonlijk ben ik niet zo weg van de militaire dienst dus het een en ander kwam wat onwennig over. Maar goed, geen gezeur: het is maar een spelletje. Ik mag mijn naam op een ijzeren plaatje graveren dat waarschijnlijk bedoeld is voor identificatie, in geval ik uit de lucht word geschoten. De missie kan beginnen. Eerst gaat het licht uit en krijg ik een (echt gesproken) beschrijving van de taak die ik moet volbrengen. Operatie 1 bestaat uit het vernietigen van een wapenfabriek, om de bevoorrading van vijandelijke terroristen te stoppen. No problemo, warm de helikopter maar vast op!

BOMMEN EN BOMEN

Door het raam van mijn Thunderhawk zie ik vijandelijke tanks opdoemen. Moedig open ik het vuur en tot mijn genoegen zie ik dat ik met een paar geleide raketten de tanks opblaas en de halve omgeving ontbos! Misschien toch niet zulk grof geschut gebruiken... Met het gewone machinegeweer gaat het ook, zij het pas na een aantal rake schoten. Mijn boordcomputer waarschuwt voor inkomende raketten en vijandelijke vliegtuigen. Ik zie ze inderdaad op mijn radar. Als ik het vliegtuig in mijn vizier heb en de 'target locked' is vuur ik genadeloos een stuk of vijf geleide raketten zijn cockpit binnen. Ha! Later blijkt dat één raket ook genoeg was geweest, maar je weet maar nooit met die terroristen. Een rijtje tanks is het makkelijkst te vernietigen met de gewone raketten, en daar heb je er ook wat meer van.

MILITAIREN VOOR HET MILIEU?

De 'primary targets' zijn doelen die je moet vernietigen om de missie te volbrengen. Hier zijn er niet zo veel van, maar ze zijn vaak omringd door tanks en worden goed beschermd door vliegtuigen. Het vergt flink wat gemanouvreer om bij deze doelen te komen; het is vaak makkelijker om eerst de boel een beetje te ontbossen. Dat ze hier niet aan gedacht hebben toen ze moeizaam al die regenwouden omzaagden. Gewoon een oorlogje voeren! Als ik drie kogelgaten in mijn ruit heb en de computer angstig 'GET OUT!' gilt verlaat ik het vijandelijke gebied. Het resultaat: 75 procent van de primaire doelen vernietigd. Goed voor een medaille! Misschien ben ik hier toch beter voor geschikt dan ik dacht...?



Vroeger was dit een bos

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	9,0

▲ Misschien het beste spel op Sega CD tot nu

▲ Headbangersball Soundtrack

▼ Oorlog is geen spelletje

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP

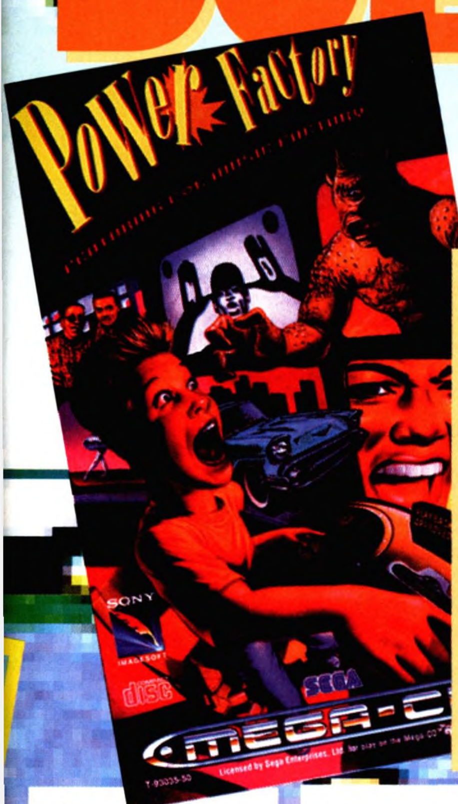
AKTIE — TAKTIEK

9

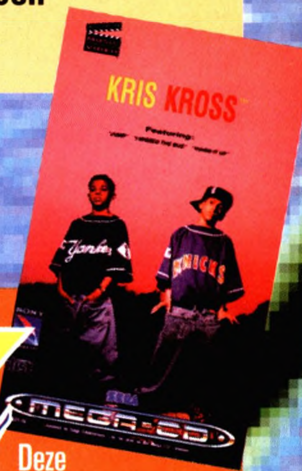
Power Premium

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Core Design Ltd.

DOE-HET-ZELF-CLIPS



Sega heeft een nieuwe spelletjeslijn gelanceerd: Make Your Own Music Video. Dit geeft jou de mogelijkheid om zelf een aantal clips van jouw favoriete artiest te fabriceren. Met behulp van special FX zoals slow motion, scramble of kleurveranderingen en een doos met archiefmateriaal moet je de orginele clip onder handen nemen. Wanneer je tevreden bent over het resultaat en de artiesten zelf zijn dat ook, dan kun je de door jouw gemaakte clip bewaren en zo een leuke collectie opbouwen, die zeer goed van pas zal komen wanneer je bij MTV gaat solliciteren. Hoewel er in de toekomst waarschijnlijk wel van iedere artiest zo'n soort spel zal komen moet je het vooralsnog even doen met Kriss Kross, C&C Musicfactory, Marky Mark en INXS.



PLOETEREN IN DE POWER FACTORY

In de fabrieken van de hedendaagse dansmuziek wordt gezweet. Iedere dag moet er weer een nieuwe mega-hit voorzien worden van een sensationele videoclip. De Disc Drivers ploeteren terwijl boven in zijn luxueuze kantoor de producer aan een sigaartje lurkt. Hij is de man die de touwtjes in handen heeft. Maak je een slechte video-clip dan lig je eruit. Voor jou tien anderen. Dus laat je jezelf van je beste kant zien wanneer je door de deuren van de C&C Musicfactory loopt, want voor je het weet sta je weer buiten. Je collega CD-Drivers geven je tips over hoe je de baas tevreden kunt houden. Volg deze nauwkeurig op want als het resultaat onder de maat is, wordt je vinger verpulverd met behulp van wat zwaar gereedschap. Als het je bij die gedachte al dun langs je been loopt begin dan niet in de Edit Challenge Mode; voor nieuwkomers in de fabriek bestaat de mogelijkheid om in de CD U-Direct Mode eerst even wat te oefenen.

MAAK EEN KRISS KROSS CLIP

Yo! Wussup? Y'all chillin'? Ben jij iedere zaterdagochtend voor de TV te vinden als Dr.Dre en Ed Lover de nieuwste hiphop-clips de wereld insturen? Dan ben je ongetwijfeld ook wel te porren om een nieuw clipje in elkaar te flansen voor de kiddie-rappers Daddy Mack en Mack Daddy, alias Kriss Kross. Met de bescheiden hulp van de mega-koele Veejay MC Boyd Packer moet jij dit tweetal van een aantal nieuwe video-clips voorzien. Ook hier zijn er twee opties: de CD U-Direct mode en de Edit Challenge. Bij de Edit Challenge is het de bedoeling dat je de verzoekjes inwilligt van de mensen die naar MC Boyd Packer's show bellen. Roxanne bijvoorbeeld wil 'Warm It Up' zien. Ze wil veel van de rappers zien maar er moet ook veel gebeuren. Verder laat ze ons weten dat zij misselijk word wanneer je auto's achterstevoren laat rijden maar dat zij er geen problemen mee heeft als de beelden van de dansers op zijn kop hangen. Hiermee moet je aan de slag. Slaag je, dan mag je door naar de volgende beller, bak je er niets van dan wordt je ongenadig gedist door onze vriend Boyd Packer.





Deze Make Your Own Video-lijn van Sega is een volkomen overbodige aanvulling op de media die de hedendaagse popster al tot zijn beschikking heeft om zieltjes te winnen. Je hebt de CD, de poster, het stickerboek, het T-shirt, de dekbed-sloop, de video en nu moet en zal je ook het spelletje in je bezit krijgen. En gelijk heb je! Overbodig? Zeker, maar daarom niet minder leuk! Het nadeel van dit soort 'spelletjes' is dat zij een korte levensduur hebben. Na een maand intensief spelen komen de presentatoren, het archiefmateriaal, de special FX en vooral de muziek je de neus uit.

KEES

SEGA CD

Prijs: *ƒ* 139,- • Fabrikant: Sony Imagesoft

CYBERACE



Als een adventure/racespel is Cyberace een leuk idee, maar technisch z'n tijd zover uit dat het alleen op een zeer snelle bak acceptabel draait. Op een 386 van 25 Mhz schokken de beelden tijdens de race zo erg dat het niet de moeite van het spelen waard is. En dan spreek ik over graphics in de laagste resolutie mode en VGA-beelden die zo bitmapped zijn dat je het als een dambord kunt gebruiken. Alleen als je over een 486 met onbeperkte Mhz-en beschikt, dan heeft dit spel potentieel. Jammer, want Cyberdreams maakt hele toffe spelen. DAVID

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,8

▲ Originaal race-idee

▼ Vreet schijfruimte

▼ Vergt zeer snelle computer

▼ Verschrikkelijk grote pixels

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK

75

Ergens ver in de toekomst zijn de inwoners van het Terran en Kaladasian koninkrijk het nutteloze oorlog spelen beu. Ze willen hun handen niet langer bevuilen en kiezen voor een unieke oplossing: Cyberace. Een select groepje helden van allerlei pluimage mag z'n agressiviteit in de naam van oorlog uitvechten in Cyberace, een futuristische ruimteslee-race.

CYBER OF CELIBAAT

Stop. Er mist nog een element in het verhaal. Jij, de zoon van de race-legende John Shaw, zwoer nooit meer te racen nadat die creep Muygor jouw vader tijdens een Cyberace met een korte stoot uit zijn laserkanonnen om zeep hielp. Voor niets of niemand ben je bereid je ooit nog in een race te storten, of is er dan toch iets... Een vrouw! Had je kunnen weten! Dobbs, de technische afgevaardige van het Terran koninkrijk, ontvoerde jouw geliefde Alyssia om je te dwingen mee te doen aan de races. Of je nou wilt of niet, de Cyberridder in je ontwaakt en je trekt ten strijde.

NIET BIJ RACEN ALLEEN

Rondom het Cyberracen heerst een subcultuur van gokken, onderhandelen en speciale diensten; belangrijk, want met snelheid alleen win je geen races. Slinkse streken, sabotage aan het voertuig van de tegenstander en geheime informatie vergroten je kans tot een goede positie in de wedstrijd. De Cantina is bij uitstek het hol waar je dit soort zaakjes regelt met de louche bar-aliens, zoals Teeth de zwarte markt wapenhandelaar, Kalee de lopende informatiebron, Booker de gokker en Freckles de saboteur. Voor niets gaat de zon op en je budget is beperkt. Kies dus voorzichtig voor de juiste deal, en waag af en toe een gokje, maar niet tè, want er moet ook nog wat poen overblijven voor de wapenuitrusting van je ruimteslee.

STINGERS EN SPIKES

In de hangar bespreek je met Nardo de monteur de toestand van de slee. Hij geeft je een electronische 'Tablet' waar iedere racer z'n bewapening mee bestelt. De keuze valt moeilijk. Moet je kiezen voor de goedkope maar weinig krachtige standaard laser of het koopje van de Pop Gun Missiles? Neem je de Stinger Static Beams die electronica storen of het beschermende schild van de Light Armour Skins, of toch de Spike Mines? Keuzes die het verschil tussen leven een dood betekenen.

CONCURRENTEN MET RAKETTEN

Het is zover. Je racet gelukkig niet alleen. Als lid van het Terran team neem je het op tegen het Kaladasian-, Alcmaeon-, Cerebunen Drum-team. De race lijkt simpel: blijf met hoge snelheid binnen de holografische markering van de te volgen route en win de race. Een makkie? Forget it! Het circuit slingert wild over het ruige, heuvellandschap, dwars door nauwe ravijnen en over scherpe bergruggen. Zwevende mijnen maken het parcours onveilig, om maar te zwijgen over de raketten, lasers en Spike mijnen die rakelings langs je fragiele slee scheren.

VOOR VREDE EN JE VRIENDIN

Uiteraard haal ook jij menig slee uit de lucht met je lasers. Mazzel trouwens dat de sleeën met automatisch hoogte-systeem zijn uitgerust, dat scheelt in de concentratie. Die heb je hard nodig in de Cyberace want winnen levert het broodnodige prijzengeld op. Maar het ging toch niet om geld? Alyssia, weet je nog, je ontvoerde vriendin...



Hé, blijf uit de berm



Actie is reactie



Rendez-vous tussen twee races door

PC

Prijs: ƒ 139,50 • Fabrikant: Cyberdreams
Systeemvereisten: 386 of beter • DOS 5,0 • Kleuren-VGA
550 Kb RAM • 25 Mb schijfruimte • 4 Mb EMS

SUBWAR 2050

Oké, dus je hebt je laatste centjes gespendeerd aan de zoveelste flightsimulator en je zit voor de zoveelste keer naar een saaie scenery te turen om vijandelijke indringers in de zoveelste dogfight uit de lucht te blasten. Jammer voor jou, want er is een weergaloze simulator uitgebracht door Microprose, waarbij de actie zich ver onder Nieuw Amsterdams Peil afspeelt. Om precies te zijn 3300 voet onder de zeespiegel. Ik heb het over Subwar 2050, een duikboot-simulator, die het begrip "Sim" nieuwe inhoud geeft.

FLORA EN FAUNA

Onder water is alles anders, prachtige flora en fauna vormen het decor waarin jij, in een futuristische uitvoering van wat nu nog een duikboot genoemd wordt, de keuze hebt uit een aantal heerlijke missies. Om je in te wijden zal ik je een nauwkeurige beschrijving geven van mijn eerste missie in Antarctica: The Hot Cold War.

Net als bij een flightsim begin ik met campagne te kiezen en mijn duikboot te configureren. Ik kies voor de Tornado-class Heavy Fighter Sub, met een maximaal diepte-bereik van 4600 voet. In de briefing-room krijg ik mijn orders. Ik moet een walviskwekerij aanvallen, de walvissen bevrijden en eventuele tegenstand meedogenloos uitschakelen. Ik word gewaarschuwd voor de intelligente mijnen, die in een cordon om de kwekerij heen liggen en de vijandelijke subs die in de omgeving patrouilleren. Om de walvissen mee te lokken naar veilig water heb ik twee sonar-transponders meegekregen die precies op de juiste plaats gedropt moeten worden om te voorkomen dat ze door de actieve sonar van mijn tegenstander worden ontdekt. Ik krijg de coördinaten mee van de kwekerij en ik word door de subcarrier op veilige afstand afgezet. Het besturen van mijn duikboot is bijzonder lastig. De weerstand van het water zorgt ervoor dat elk commando vertraagd wordt uitgevoerd en er is een soort van na-ef-fect als ik probeer die-per te duiken, maar na enig experimenteren lukt het me de juiste koers aan te houden en plotseling heb ik sonarcontact. Ik stijg door een thermische laag heen, waar warm en koud water een soort van schild vormt die mijn sub 'onzichtbaar' maakt voor de vijand. Vlak boven de walviskwekerij daal ik door mijn balasttanks te vullen. Ik loop meteen op een 'smart-mine' en met schade aan het sonarsysteem vuur ik in paniek een serie torpedo's af.


Head up display

BIOLOGISCH LEVEN VERNIETIGD

Niet erg verstandig want op mijn display verschijnt de melding: 'several forms of biological life destroyed.' Dat waren vast geen vijandelijke duikboten en om het fiasco compleet te maken druk ik per ongeluk op de 'eject' knop waardoor mijn ontsnappingscapsule gelanceerd wordt. Aan boord van de subcarrier teruggekeerd kan ik nog net het lidmaatschap van Greenpeace invullen, voordat ik met het formuliertje in de hand met oneervol ontslag wordt gestuurd. Einde missie.

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

▲ Eindelijk wat anders

▲ Walvisjagen kan ook

▼ Lastige besturing

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE LID WORDT VAN GREENPEASE

AKTIE — TAKTIEK

7

Subwar 2050 is een weergaloze simulator. Het lijkt qua uiterlijk, zoals cockpit en head-up display, op een conventionele flightsimulator, maar de actie is zoveel sensationeler door de tragere bewegingen van alle objekten. Voltreffers zenden schokgolven door de diepte waardoor je gewoon zit te schudden in je stoel. Het besturen is in het begin even wennen omdat elk commando nog even doorwerkt in de beweging van de sub. Het onderwatergegeven schept een aantal nieuwe mogelijkheden op visueel gebied, waar ik na de zoveelste keer landen op Kennedy Airport in FS 4 werkelijk aan toe was. Een verplicht nummer voor de simfanaat.

MICHAEL




Nee, niet Darth vader, maar een duikbril

PC

Prijs: ƒ 149,50 • Fabrikant: Microprose
Systeemvereisten: Minimaal 386 • 1 Mb RAM
MS-DOS 5.0 of hoger • VGA

TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

Het is al weer negen jaar geleden dat de Terminator met een schok uit de toekomst in het heden belandde en in een mum van tijd de hele filmwereld veroverde. Zes jaar later kwam de legendarische opvolger 'Terminator 2: Judgment Day' uit, die mede dankzij de revolutionaire morfing-technieken een zo mogelijk nog grotere hit werd. Een stroom van Terminator games voor de bekende consolesystemen volgde op de films, waarbij de PC-versies behoorlijk achterbleven. Dit gemis wordt nu meer dan goed gemaakt met de verschijning van T2, the Arcade Game en vooral Terminator Rampage, een 3D-schietadventure dat als een perfect script voor Terminator 3 zou kunnen fungeren.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,5

- ▲ Veel aktie
- ▲ Ook voor twee spelers
- ▲ Identiek aan arcadeversie
- ▼ Je hoort je eigen schoten niet
- ▼ Schieten is alles
- ▼ Vizier valt weg tegen de achtergrond

TENMINSTE SPEELBAAR TOT **VIER MAANDEN** NA AANKOOP



8

T2, the Arcade Game is van de twee PC-Terminators de minst interessante. Horizontaal scrollend door Los Angeles in het jaar 2029 schiet je op alles dat beweegt en dat niet menselijk is. Mocht je 'per ongeluk' toch een paar menselijke slachtoffers in de rug schieten (hee, moeten ze maar niet in de weg staan) dan is er nog niets aan de hand. Goed, je krijgt een paar strafpunten, maar de Terminators komen in alle zeven levels in zulke grote aantallen op je af dat je toch geen tijd hebt om je daaraan te storen.

SCHIETEN, WAT ER OOK GEBEURT!

Je kunt kiezen uit zes snelheden, waarbij de laagste snelheid na enige oefening nog wel te doen is. De hoogste snelheid heeft een onmenselijke vaart, die alleen geschikt is voor spelers die voldoende in de arcade hebben geoefend. Ook als je alle tegenstanders in beeld hebt neergemaaid, is het aan te bevelen door te gaan met schieten. Overal kunnen namelijk verborgen 'kit cases' zitten waaruit je allerlei handige hulpjes kunt halen zoals plasma geweren, granaatwerpers, extra energie, shields en noem maar op. Je haalt de voorrad uit de kistjes door ze eenvoudig open te schieten. No problemo toch?

DODELIJKE STILTE

Hinderlijk vond ik het dat er geen mogelijkheid is om de muziek en de geluidseffecten apart aan of uit te zetten. De muziek is okay, maar ik speel m'n spelletjes liever met wat zelfgekozen muziek op de achtergrond. (Hardcore doet het altijd bijzonder goed bij dit soort spellen.) De geluidseffecten zijn heel wat minder geslaagd dan de muziek, vooral omdat je ze bijna niet hoort. Je eigen wapens hoor je zelfs helemaal niet, hoe lang je de vuurknop ook ingedrukt houdt. Zeker in dit zogenaamde multimedia-tijdperk is dit laatste onbegrijpelijk.

Schieten op alles wat beweegt, daar komt dit spel op neer. Wat voor soort tegenstander je precies in beeld hebt maakt daarbij niet zo veel uit, als je maar genoeg zware wapens en ammo hebt verzameld. Meer dan schieten op de voorbij scrollende beelden is er niet bij, en daardoor gaat dit spel toch vrij snel vervelen. Leuk voor af en toe, maar echt niet meer dan dat.

BEN



Zoveel terminators, zo weing verzet



Met verbeterde vuurkracht



Ultra moderne T-1000 in ouderwetse helicopter

PC

Prijs: nog niet bekend • Fabrikant: Virgin
Systeemvereisten: 286 of beter • 580 KRam
4 Mb schijfruimte • Joystick & geluidskaart aanbevolen

TERMINATOR 2 RAMPAGE

Driedimensionale schietadventures worden steeds beter. Vorig jaar moesten we het nog doen met Wolfenstein en Spear of Destiny. Het 3D-principe daarvan was dik in orde, maar de graphics waren nog wat magertjes. Dit jaar kunnen we genieten van Doom (zie elders in dit nummer) en Terminator Rampage. dit laatste spel stelt nogal wat eisen aan je computer, maar het resultaat mag er dan ook wezen.

Het verhaal van Rampage borduurt voort op de reeds gevoerde strijd van John Connor en zijn moeder tegen het high-tech schrikbewind van het almachtige Skynet. Dit boosaardige computernetwerk was dan wel vernietigd, maar op het laatste moment slaagde Skynet erin een back-up van zichzelf te maken. De belangrijkste informatie bevindt zich nu in een zogenoemde Meta-Node in het laboratorium van Cyberdyne Systems. Aan jou de taak om terug te reizen naar 1984 en de back-up van Skynet waarom te vernietigen.

HIGH-TECH KNUTSELEN

Om de gepantserde Node uit te schakelen heb je een Plasma geweer nodig, om precies te zijn een Variable Tectronics Phased Plasma Cannon, in de omgang V-Tec PPC genoemd. Het probleem is alleen dat ze die in 1984 nog niet hadden. Maar heel toevallig liggen er overal in het Cyberdyne gebouw wel onderdelen waarvan je zelf het gewenste wapen in elkaar kunt knutselen. Dat wordt zoeken, en natuurlijk vechten, want ook al beam je pas na sluitingstijd het gebouw binnen, de kunstmatig intelligente bewaking van Cyberdyne staat 24 uur per dag paraat.

WAAR BEN IK?

Een immense zoektocht door het reusachtige gebouw (24 etages) neemt een aanvang. Hoewel je kunt kiezen om voortdurend een kaart in beeld te krijgen zul je vaak genoeg verdwalen, want op de kaart zie je telkens maar een klein stukje van de hele verdieping. Allerlei lopende, rijdende en zwevende tegenstanders maken het je daarbij moeilijk om je te concentreren op het zoeken van de onderdelen en het vinden van een lift naar een hogere etage. Gelukkig valt dit aan het begin nog wel mee, omdat er dan nog niet zo idioot veel bewakingsmaterieel en -personeel aanwezig is.

SNELHEID KOST GELD

Het grootste nadeel van dit spel is de vereiste computerkracht. Op een 486 van 33 MegaHertz waren de beelden te schokkerig om acceptabel te zijn. Pas op een DX2 van 66 MegaHertz krijgt Rampage een optimale snelheid. Om het spel ook op mindere computers te kunnen spelen is het mogelijk om te bezuinigen op de graphics. De details hiervan kun je instellen op een schaal van 1 tot 10, en de vloeren, de plafonds en de verlichting kun je apart aan- en uitzetten. Op die manier haalt Rampage met minimale graphics ook op een 386 een redelijke snelheid. Maar dan mis je dus wel de prachtige beelden die dit spel mede zo tof maken.

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	8,0

- ▲ Waanzinnig mooie 3D-aktie
- ▲ Schietspel met een doel
- ▲ Goed verhaal
- ▼ Spel pas echt goed op een 486-66
- ▼ Joystickbewegingen kunnen strakker

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DE HARDWARE BETAALBAAR IS







Laat je terminator-demonteerkit niet ongebruikt



Vergeet niet de toiletten schoon te maken



Pas op voor de terugslag



Het verhaal van dit spel zou zo als script voor Terminator 3 kunnen dienen. De gameplay is voor een schietspel dik in orde, en de graphics en 3D-effecten zijn van die aard dat je binnen de kortste keren met minder geen genoegen neemt. Wat dat betreft is het een spel voor de toekomst. Helaas zijn de systeemeisen dat ook. De snelle computers die dit spel vereist hebben de meeste mensen nog niet in huis staan. Doodzonde, want nogmaals, dit spel is echt te gek. Rampage is om deze reden wel zeer lang houdbaar, want het zal nog wel een jaar of twee duren voordat de systeemeisen voor dit spel betaalbaar zijn.

BEN

PC

Prijs: ƒ 129,50 • Fabrikant: Bethesda
Systeemvereisten: minimaal 386-25. Optimaal 486-66 • 580 KRam. 18 Mb schijfruimte • 18 Mb schijfruimte • Joystick & Geluidskaart aanbevolen.

D

Eindelijk, na vele maanden wachten, ligt dan eindelijk Doom in de winkels. Het nieuwste produkt van Id Software, het bedrijf dat eerder gamers over de hele wereld verblijdde met Wolfenstein, is al meteen een klassieker geworden. De 3D-graphics zijn gebaseerd op dezelfde 'engine' als Wolfenstein, met het verschil dat ze tig keer zo mooi zijn. Daardoor maakt Doom kans het spel van het jaar te worden!

KNIEDIEP IN DE DODEN

Net als de vorige produkten van Id Software is Doom in twee smaken verkrijgbaar: als shareware en als commercieel produkt. De shareware versie is veel korter dan de commerciële versie omdat die alleen het eerste deel van het spel bevat. Denk nu niet dat je dan één leveltje hoeft uit te spelen om Doom gedaan te hebben, want het eerste deel is meteen al zo groot dat je daar gerust wel een paar weken zoet mee bent. De commerciële versie bevat alle drie delen: Knee-deep in the Dead, The Shores of Hell en Inferno.



Spring in de put voor wat extra ammo

SHOOT'M ALL!

Je begint het spel als een half criminele Space Marine die de opdracht krijgt om naar de maan Phobos te gaan om daar uit te zoeken waarom iedere poging tot radio-contact alleen maar het geloei en gebrul van onbekende monsters oplevert. Morrend aanvaard je deze klus -je hebt trouwens geen keus. Alleen lastig dat je enige wapen een zwaar pistool is, waarvoor je de meeste ammunitie nog bijeen moet zoeken. Maar je humeur wordt snel beter als je je eerste shotgun opraapt. Eén schot per monster is voorlopig voldoende.

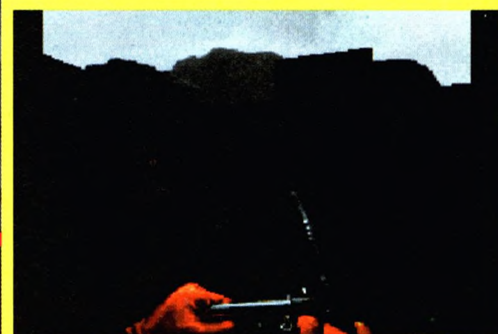
BARON UIT DE HEL

Dwalend door de gangen en kamers van de buitenaardse nederzetting en slenterend langs giftige stromen en radioactieve vaten kom je steeds meer en steeds maffere monsters tegen. Het begint met voormalige mensen en lelijke gerafelde mensachtigen en het eindigt met gigantische eenogige hoofden en 'Barons of Hell' (als je ze ziet weet je meteen dat zij het zijn). Voor de liefhebber zijn er ook nog Spectres, doorzichtige monsterlijke vormen die zich alleen door vier schoten door het hoofd laten imponeren.

Met een backpack heb je ruimte voor 400 kogels

SLAAN, SCHIETEN EN ZAGEN

En wat kun jij daar als keiharde Space Marine tegenover stellen? Genoeg, als je het weet te vinden. Wat dacht je van een shotgun, een machinegeweer, een raketwerper, een plasmageweer en om het helemaal af te maken een BFG 9000, een nieuw type wapen waarmee je in één klap een kamer vol monsters reinigt (inclusief jezelf als je vergeet van buitenaf naar binnen te schieten.) Als extraatje hebben de jongens en meisjes van Id Software een kettingzaag in het spel verstopt. Dit gevaarte is niet geschikt om door deuren of muren te gaan, maar verder is ie overal inzetbaar, als je tenminste niet vies bent van een flinke plas bloed over je ongewassen uniform. Het geweld in Doom is overigens van die aard dat de makers het niet aanbevelen aan al te jonge spelers. Nu wordt dit al vrij snel van een spel gezegd, en ook de jonge spelertjes moeten toch hun pleziertjes hebben, hou het er daarom maar op dat Doom te gewelddadig voor je is als Mortal Kombat (de bloedversie) dat ook is. Heb je daar geen problemen mee, dan kun je bij Doom echt goed te keer gaan, de monsters zijn er voor.


Niet bij kogels alleen

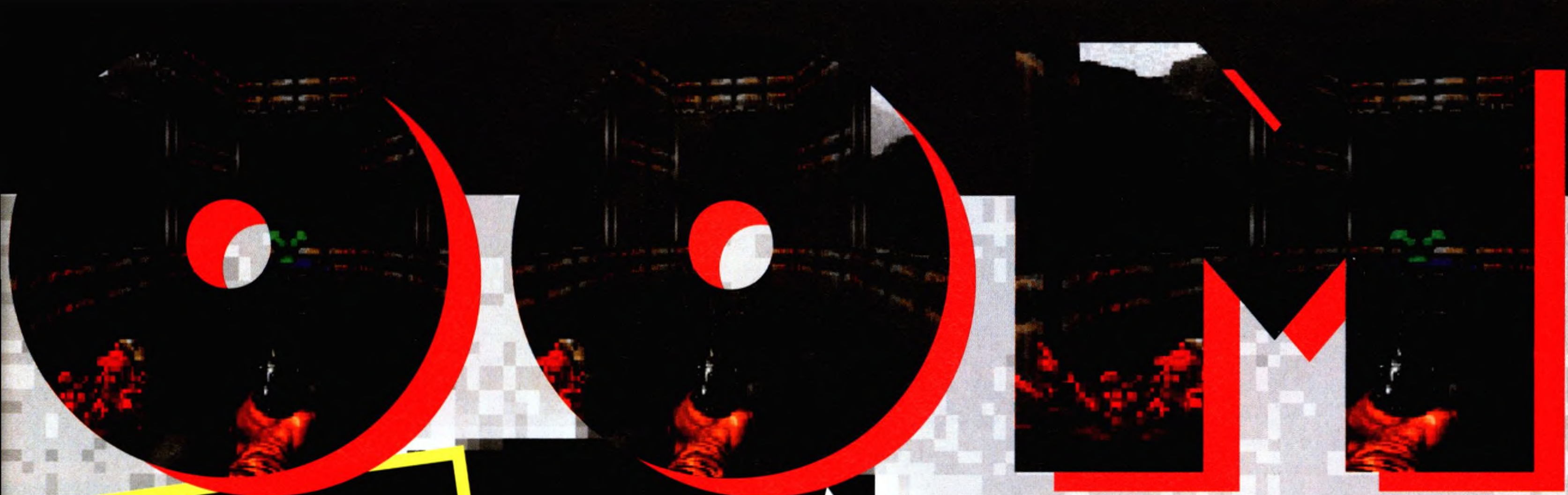
UITZICHT IN 3D

Doom is volkomen driedimensionaal. Als je een beétje PC hebt, laten we zeggen een 386 van minstens 33 Megahertz, dan ren je als een speer door de gangen, over de giftige poelen en op en af de trappen. Deze trappen leiden je niet naar andere levels, (die bereik je met de lift) maar naar allerlei verhogingen, torens en balustrades. Het is werkelijk schitterend om op die manier van bovenaf nog eens te zien wat


Ondertussen in de wandelgangen

PC
Prijs: nog niet bekend • Fabrikant: Id-Software
Systeemvereisten: 386 of beter • 4 Mb RAM, 8 Mb schijfruimte
Sounblaster en joystick aanbevolen • Netwerkoptie: IPX protocol.

66




Met dit klapperpistooltje red je het niet

voor slachtpartij je beneden hebt aangericht. Tevens kun je je op die manier beter orienteren. Verdwalen is dus niet nodig, ook al omdat je met de Tab-toets een plattegrond in beeld krijgt waarop je kunt zien waar je al geweest bent.

NETWERK-DOOM

Doom heeft ook een netwerkoptie. Met maximaal vier spelers tegelijk kun je het spelen op een netwerk dat het IPX protocol gebruikt. Het voert te ver om hier uit te leggen wat dat is, maar de meeste Novell netwerken gebruiken dit protocol en Novell is één van de grootste netwerkleveranciers, dus als je toevallig toegang hebt tot een netwerk is de kans groot dat je Doom hierop kunt spelen.

MEE- EN TEGEN-SPELERS

Als je Doom op een netwerk speelt kun je kiezen uit 'Cooperative' en 'DeathMatch'. Deze woorden spreken eigenlijk al voor zich: bij Cooperative werk je samen en in de DeathMatch zijn je medespelers ook je tegenstanders. Er zijn hierbij geen regels die je vertellen wanneer iemand heeft gewonnen. Dat is wel zo prettig, want nu kun je zelf onderling afspreken wanneer iemand gewonnen heeft. Er is maar een uitzondering op al deze vrijheid: als één speler besluit naar een volgend level te gaan, moeten de andere spelers hem of haar wel volgen. Dat is wel zo eerlijk, want anders zou je altijd je tegenspelers kunnen ontvluchten door je te verstoppen op een ander level, en dan kun je net zo goed in je eentje spelen.


Laat je niet misleiden door z'n menselijke uiterlijk



Zoals ik al zei in de intro: wat mij betreft is dit een kanshebber voor het spel van het jaar. De makers noemen het een virtual reality adventure en ik kan ze alleen maar gelijk geven. De 3D-effecten zijn zo realistisch en zo adembenemend mooi om te zien dat je het gevoel krijgt echt in het spel te zitten in plaats van het kijkend naar een monitor te besturen. Doom is echter niet voor iedereen geschikt; je moet er bijvoorbeeld tegen kunnen om een monster of een voormalig mens met een kettingzaag doormidden te zagen. Zie je hier de lol wel van in (we weten allemaal toch wel dat het uiteindelijk maar een spelletje is), dan zou ik zeggen: ren onmiddellijk naar de winkel voor een exemplaar van Doom of bel even met je plaatselijke bulletinboard om er bij wijze van voorproefje de shareware versie van af te halen.

BEN


Ja, je kunt ook naar buiten

RAPPORT

GRAPHICS 9,5

GELUID 9,0

- ▲ Prachtig 3D. Afwisselende wapens
- ▲ Afwisselende tegenstanders
- ▼ Je kunt niet springen over muurtjes
- ▼ Je kunt je wapen niet omhoog richten

TENMINSTE SPEELBAAR TOT NEGEN MAANDEN NA AANKOOP





R E V I E W

GOBLINS 3


I'm in love...

De kwelgeestkabouters zijn weer terug, en deze keer zijn ze zo mogelijk nog maffer dan anders. Op verzoek van de lezers van 'Goblin News' gaat sterreporter Blount in dit kolderieke puzzelavontuur er op uit om twee rivaliserende monarchen te interviewen. Beiden willen ze de 'Jewel of the World' bemachtigen, natuurlijk om er zelf beter van te worden. Blount zelf wil alleen maar een goed verhaal, maar voor het zover is...

Voor het zover is stort Blount van een luchtschip mijlenver naar beneden, krijgt hij er de persoonlijkheid van een Weerwolf bij, leert hij vliegen met behulp van een krachtig alchemisch elixer en... maar ik loop op de zaken vooruit. Eerst dat luchtschip.

LUCHT IN ZICHT

In het begin van het spel bevindt Blount zich op een schip dat hoog in de lucht zweeft maar ieder moment naar beneden kan storten. Het is dus zaak zo snel mogelijk van het schip af te komen, maar hoe doe je dat als je alleen maar een golfstick, een muntstuk, een emmer, een haaietand en een hysterische papegaai hebt? Dat is meteen de eerste puzzel die je moet zien op te lossen. Hoe je deze eerste doet vertel ik je zometeen, dan hoef je je daar geen zorgen meer over te maken.


Blount ziet babe


Lucht in zicht!


Geland!

MARIO, MAAR DAN HEEL ANDERS

Elk onderdeel van dit spel is feitelijk zo'n soort puzzel die je moet oplossen voordat je verder kunt. Terwijl ik het speelde moest ik vaak aan Mario denken, die vaak soortgelijke ingewikkelde toeren moet uithalen bij het verkennen van z'n wereld. Alleen Goblin Blount vond ik veel grappiger. De geluiden die hij maakt, de grappen die hij uit zichzelf uithaalt, ze zouden zelfs leuk zijn als het spel verder geen bal aan zou zijn, wat dus niet het geval is.

GOBLIN-GEIN

Meteen al in het begin schrik je je rot wanneer Blount een pistool trekt en z'n eigen hoofd eraf schiet. Je vraagt je vertwijfeld af wat je verkeerd hebt gedaan, totdat je beseft dat je niets verkeerd kon doen omdat je nog niets gedaan had. Plotseling haalt Blount met een brede grijns z'n hoofd onder z'n kleren vandaan. Geintje. Zo schuif je met je muis van de ene grap in de andere puzzel. Om die puzzels op te lossen heb je trouwens de onmisbare hulp van een paar toffe wezens: Chump de papegaai, Fulbert de boa-constrictor en Ooya de wijsgeer. Helaas kunnen die uit zichzelf vrijwel niets, maar als je hun acties met die van Blount combineert is alles mogelijk.

LAND IN AANTOCHT

Maar goed, die puzzels dus. Ik zal de oplossing van de eerste puzzel vertellen, dan weet je gelijk om wat voor soort puzzels het gaat. Blount zit dus nog steeds vast op dat luchtschip. Hij wil naar beneden, maar hoe? Zo: trek aan de lus. Sla de fles waarin de papegaai zit met de golfstick. Pak de zuignap uit de kist. Gebruik die op Chump. Maak de schroef van de haak los met de munt. Hang de haak aan de lus. Laat Chump het gewicht ophijsen en pak de paraplu. Ga naar de hand en zet Chump op de losse steen. Pak de haaietand. Stap in de emmer en stop de plu in de opening. Snij het touw door met de tand... en val 'n paar kilometer naar beneden.


Liefde maakt knettergek

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 8,5

▲ Zeer grappig

▲ Leuke, soms moeilijke puzzels

▼ Op het eerste gezicht kinderachtig

▼ Ook aan dit avontuur komt een einde

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



8



Grote klasse, dit puzzelavontuur, en bovendien zeer grappig. De graphics zijn op zich vrij simpel, maar geven toch een passende sfeer aan het spel. Het verhaal van het spel is natuurlijk onzin, maar wel hele leuke onzin. Laat je niet misleiden door de misschien wat kinderachtige aanblik van de Goblin's, want hun puzzels zijn dat beslist niet. Leuk om te lachen, leuk om te puzzelen. Beslist de moeite waard. BEN

PC

Prijs: ƒ 129,50 • Fabrikant: Coktel Vision
Systeemvereisten: 286 of beter • 580 Kb RAM
8 Mb schijfruimte • Muis vereist • Geluidskaart sterk aanbevolen

CARRIERS AT WAR

"Maak nooit slapende honden wakker." Een wijze spreuk waar ik, Vice-Admiraal Lemereis-san, in 1941 beter naar had kunnen luisteren toen ik mijn Japanse Zero's, Vals en Kates het luchtruim instuurde om de vloot van de Amerikaanse Marine in Pearl Harbor, Hawai te vernietigen.

DUIZEND BOMMEN EN GRANATEN!

In de vroege morgen van 7 december 1941 liep ik nerveus over de brug van het vliegdekschip te ijsberen terwijl de eerste golf van mijn gevechtsvliegtuigen een tapijt van bommen over de schepen en vliegvelden in Pearl Harbor legde. Een tweede aanval volgde en binnen twee uur was het tropische paradijs omgetoverd tot een smeulend kerkhof van gezonken schepen, verbrande vliegtuigen en duizenden slachtoffers. Een briljante taktische overwinning, al zeg ik het zelf. Maar toch, de geschiedenis leerde later dat het een kolossale politieke en psychologische blunder was; Amerika, de slapende hond, was wakker geschud en stortte zich met haar explosief groeiende oorlogsmachine in de Tweede Wereldoorlog. Had ik toen maar...

PEARL HARBOUR OP HERHALING

Gelukkig dat ik het nu op mijn oude dag nog eens dunnetjes over mag doen in het Macintosh strategie/simspel Carriers at War (CAW). Het spel kent een flink aantal scenario's, waaronder de zee- en luchtslagen van de Coral Sea, Midway, Eastern Solomons, Santa Cruz en de Phillippine Sea. Je begrijpt natuurlijk wel dat ik als Japans oud-Admiraal voor het Pearl Harbor scenario koos. Met muisklikken dirigeerde ik mijn vloot tot de aanval maar voor het zover was moest ik de strijd natuurlijk eerst goed voorbereiden; strategische kaarten bestuderen, aanvalscapaciteit analyseren, bewapening vaststellen, bevelhebbers kiezen, verkenningsvliegtuigen uitzenden, etc. Vensters gaven in 256 kleuren gedetailleerde informatie over schepen, vliegtuigen en de strategische liggingen van de doelen. De vliegkampschepen, de Kaga, Akagi, Soryu, Hiryu, Shokaku en Zuikaku stoomden op richting Pearl Harbor. En dan het moment van de aanval...

OORLOG IN BEELD VALT TEGEN

Tijdens de gevechten trakteerde CAW mij op een 'diashow' van de aanvallen. Een tegenvalller; de animaties in CAW, die gepaard gaan met enkele ontploffingsgeluidjes, bestaan uit een stilstaande achtergrond waarop kleine, bewegende plaatjes van vlammen en vliegtuigen het geweld van de aanvallen weergeven. Desondanks mocht het de pret van het oorlogsgeweld niet drukken. Mijn vloot bracht de Yankees fatale schade toe. En zoals ik verwachtte kwam ik net als in '41 als overwinnaar uit de strijd. Banzai!



Waar is het front?



Bombarderen die stilstaande graphics



Het schip van de rijzende zon



Informatie is ook een wapen



Carriers at War bootst zeeslagen na tussen de Amerikaanse en Japanse vliegkampschepen in de Pacific op een informatieve en vermakelijke manier. De prachtige -maar beperkte- graphics zorgen voor iets meer actie dan we meestal in dergelijke sims gewend zijn, maar het blijft een spel bij uitstek voor de strategie-wargamer. Zoals altijd bij dit genre moet de onervaren speler zich door een ingewikkelde handleiding worstelen om het spel te beheersen. Toch bevalt dit spel me wel. Alleen durf ik nog steeds niet het Pearl Harbor-scenario te spelen waarbij de Amerikanen op de hoogte zijn van mijn aanval. Ik zou weleens gezicht kunnen verliezen!

DAVID

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

- ▲ Gevarieerde scenario's
- ▲ Keuze voor wiens kamp te strijden
- ▲ Realistische computer-tegenstanders
- ▼ Inzoomen op kaarten kan niet
- ▼ Geen scenario editor

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZEVEN MAANDEN NA AANKOOP



8[1]

MACINTOSH

Prijs: nog niet bekend • Fabrikant: Strategic Studies Group
Systeemvereisten: kleuren Mac. Systeem 7.07 (2Mb RAM) / systeem 7.0 (4Mb RAM)

EEUWIG

Er is in het land menig denktank volop aan het werk om de rubriek Eeuwig Leven van diepte te voorzien. Onze dank is dan ook oneindig groot voor de ladingen professionele tips die op onze bureau's belanden. Zo groot is zelfs onze dank dat we de beste tip van de maand met een gratis spel naar keuze belonen. Als dit zo doorgaat worden ze bij de hulplijnen van Sega en Nintendo nog eens allemaal werkeloos. Op het PC-front is het al niet anders, maar dan om een andere reden. Zo veel tips, hints en truuks voor met name PC-adventures verschijnen er in boekvorm dat menig gamer inmiddels een extra boekenplank boven de computer heeft moeten aanbrengen. Het nadeel hiervan is duidelijk: meer boeken kosten meer geld wat dan weer ten koste gaat van het spellenbudget. Akelige keuzes moeten gemaakt worden om het allemaal een beetje overzichtelijk te houden. Koop je een nieuw spel, of een paar oude oplossingen? Die gewetensbeslissing moet ieder voor zich maken. Al wat wij kunnen doen is je de volgende gratis tips aanbieden, en de beste tip belonen met een spel naar keuze.

Maar eerst nog even twee belangrijke telefoonnummers en één heel belangrijk adres:

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490

Sega Hotline
06 - 8212211

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

Tip van de maand

DE BESTE TIP



Matthijs Willems GameBoy Player's Guide

Van Matthijs uit Beek en Donk ontvingen we het unieke eerste nummer van zijn GameBoy Gids ("en misschien ook wel de laatste" schrijft hij. Waarom? Zo zijn wij ook begonnen). We geven je een korte bloemlezing uit zijn nijvere boekwerk. Hij begint subtiel met de klassieker MegaMan 2 (in april maakt MegaMan X trouwens zijn Nederlandse debuut op de Snes) en eindigt verbijsterend goed met... een gedicht, jawel, je leest het goed, een gedicht met daarin een tip waar spelers en programmeurs hun voordeel mee kunnen doen. Matthijs, laat ons per ommegaande weten welk spel je wilt hebben. Donkey Kong misschien?

MegaMan 2

Om meteen in het laatste level te beginnen moet je deze code invoeren:

. . .
.
. . .
. .

Tetris

"Een extra tip voor puzzelgekken. Als het titelscherm van Tetris verschijnt, druk dan naar beneden, houd dat vast en druk op start. Je krijgt dan het zogenaamde 'heart level' waarbij de snelheid tien levels hoger ligt."

Alien 3

"Een fijne tip voor Alien 3 is: als je bij de vuilnishoop komt moet je rechtsboven in de hoek gaan staan en op select duwen. Je krijgt dan een soort automatisch geweer en dat is een stuk handiger dan het slome rotpistooltje."

LAATSTE TIP: EEN GEDICHT
"Mooi is niet altijd beter"

Denk niet te pronken met een superbeeld van 64-bit of meer
Misschien komen de fabrikanten door dit rijmpje tot bekeer

Want het is de eenvoud die een computerspel siert
En niet een bomvol beeld waarover de onwetende kenner maar door miert

Neem nou Tetris, dat oude spel waarvan en waarmee je zoveel kunt leren(vooruit denken, voorstellingsvermogen enz.) en je leert de simpele, maar goede opbouw van zo'n spel waarderen.

Was getekend, Matthijs. Gabber, bedankt en tot de volgende 30 pagina's.

MEGADRIVE
WIZ'N'LIZ

Ben je nog steeds lukraak fruit en groenten aan het mixen met Wiz'n'Liz? Niet meer doen! Hier de complete lijst met alle mogelijke toverdrankjes:

Appel + Appel: gratis bonus letter
Appel + Aardbei: opent de exit-deur (of punten)
Appel + Banaan: opent de winkel (of punten)
Appel + Sinaasappel: willekeurig fruit
Appel + Wortel: 5.000 punten
Appel + Aardappel: vriendschaps-toverdrank
Appel + Sla: verdubbelt de tijd (slechts één keer!)
Appel + Mango: 75 sterren
Appel + Citroen: 100,000 punten
Appel + Ui: magische robijn
Appel + Peer: ik en mijn

LEVEN

schaduw!
Appel + Kers: 150 sterren
Appel + Avocado: opent of sluit de grassland-deur
Appel + Champignon: alle fruit terug!



Aardbei + Aardbei: 10 seconden extra tijd
Aardbei + Banaan: Magische diamant
Aardbei + Sinaasappel: plet die mannetjes! (SUBSPEL)
Aardbei + Wortel: verdubbelt de punten (slechts één keer!)
Aardbei + Aardappel: rode konijnen
Aardbei + Sla: groene konijnen
Aardbei + Mango: rad van fortuin! (SUBSPEL)
Aardbei + Citroen: `Trip-a-tron'
Aardbei + Ui: stormachtig weer!
Aardbei + Peer: what's that pong?! (SUBSPEL)
Aardbei + Kers: verdubbelt de sterren (slechts één keer!)
Aardbei + Avocado: dubbele bonus-ronde!
Aardbei + Champignon: 1 punt & 60 seconden

Banaan + Banaan: help! Het zijn de Lemmings!
Banaan + Sinaasappel: helemaal Noppes!
Banaan + Wortel: 50 sterren
Banaan + Aardappel: opent de hint-winkel (of punten)
Banaan + Sla: de grote verkooptruuk
Banaan + Mango: opent of sluit de templeland-deur
Banaan + Citroen: verandert fruit in tijd
Banaan + Ui: vangen! (SUBSPEL)
Banaan + Peer: verandert fruit in punten
Banaan + Kers: schildpaddensoep
Banaan + Avocado: 45 seconden extra tijd
Banaan + Champignon: langzame klok!

Sinaasappel + Sinaasappel: 1 punt
Sinaasappel + Wortel: blauwe konijnen
Sinaasappel + Aardappel: levende slangen! (SUBSPEL)
Sinaasappel + Sla: Confucius
Sinaasappel + Mango: willekeurig extra tijd
Sinaasappel + Citroen: kans! (SUBSPEL)
Sinaasappel + Ui: 30 seconden extra tijd
Sinaasappel + Peer: 40 seconden extra tijd
Sinaasappel + Kers: opent of sluit de lunarland-deur
Sinaasappel + Avocado: 10.000 punten
Sinaasappel + Champignon: holle baan skieën! (SUBSPEL)

Wortel + Wortel: geluidstest
Wortel + Aardappel: 20 seconden extra tijd
Wortel + Sla: niks! Noppes! Nada!
Wortel + Mango: een zooitje bananen
Wortel + Citroen: 80 sterren
Wortel + Ui: hogere fruit-houdbaarheid
Wortel + Peer: konijn-invaders! (SUBSPEL)
Wortel + Kers: 1 ster & 100.000 punten
Wortel + Avocado: 5 sterren
Wortel + Champignon: verandert fruit in sterren

Aardappel + Aardappel: opent of sluit de treeland-deur
Aardappel + Sla: game over?
Aardappel + Mango: magische Edelsteen
Aardappel + Citroen: drie maal raden! (SUBSPEL)
Aardappel + Ui: minder dan niks
Aardappel + Peer: goudkoorts! (SUBSPEL)
Aardappel + Kers: opent of sluit de mine-land-deur
Aardappel + Avocado: opent of sluit de snow-land-deur
Aardappel + Champignon: 250 sterren

Sla + Sla: letters pletten! (SUBSPEL)
Sla + Mango: 25.000 punten
Sla + Citroen: geen onzichtbare letters
Sla + Ui: 5 seconden extra tijd
Sla + Peer: opent of sluit de deadland-deur
Sla + Kers: schaduwland
Sla + Avocado: 50.000 punten
Sla + Mushroom: rabbitoids! (SUBSPEL)

Mango + Mango: dubbele tijd-iconen (level)
Mango + Citroen: willekeurig aantal extra sterren
Mango + Ui: opent of sluit de desertland-deur
Mango + Peer: 100 sterren
Mango + Kers: 1 seconde extra tijd
Mango + Avocado: ha ha!
Mango + Champignon: 250.000 punten

Citroen + Citroen: verwissel de bonusletters
Citroen + Ui: willekeurig aantal punten
Citroen + Peer: dubbele sterren (level)
Citroen + Kers: disassembly clue
Citroen + Avocado: 1 ster
Citroen + Champignon: 1 seconde & 300 sterren



Ui + Ui: geen stervende konijnen
Ui + Peer: magische champignons!
Ui + Kers: 20.000 punten
Ui + Avocado: 125 sterren
Ui + Champignon: `Cheesburger'! - Geen kaart

Peer + peer: zoektochtje! (SUBSPEL)
Peer + Kers: 175 sterren
Peer + Avocado: 200 sterren
Peer + Champignon: 50 seconden

Kers + Kers: stuiteren! (SUBSPEL)
Kers + Avocado: nog meer fruit
Kers + Champignon: sla een level over!

Avocado + Avocado: alle bonusletters
Avocado + Mushroom: extra leven

Champignon + Champignon: magische Saffier

Lukt het je nu nog niet om Wiz'n'Liz uit te spelen probeer dan deze code: CDTG THFS. Hiermee open je de hintshop en krijg je zomaar even 250 sterren om het spel mee te beginnen!

EEUWIG

MEGADRIVE
TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

Lars uit Amstelveen deed de volgende ontdekking in de heroïsche tweekamp tussen pad-achtigen. "Je kunt twee nieuwe vechters kiezen. Als je bij de vechterskeuze bent, ga dan naar de Shredder en druk vervolgens op links of naar boven op de vierpuntsdruktoets. Karian en Ratking zullen verschijnen.





MEGADRIVE
STREETFIGHTER II SPECIAL CHAMPIONS EDITION

Mede-Amsterdammer Emile en Haaksbergenaar Maarten stuurden ons deze hete tip voor Sega-straatvechters. "Ga eerst naar options, kies een level, maakt niet uit of het easy of hard is. Start dan het spel zoals gebruikelijk. Kies een vechter en wanneer je net bent begonnen met vechten druk je op joypad 2 op start. Op het beeld verschijnt "Here comes a new challenger". Wacht even tot je de tweede speler kunt kiezen, en wanneer dat kan, kies dan de speler die de computer net voor je had uitgezocht." Emile geeft nog een voorbeeld ter verduidelijking: "Je moet tegen Ken vechten en het gevecht is begonnen. Druk met joypad 2 op start en kies Ken. Versla hem 2 keer met joypad 1. De tegenstander doet niks. Dit kun je doen met iedereen, behalve met M. Bison." Hij wordt na het eerste gevecht de enige die je met een werkelijk straatgevecht moet verslaan om het spel uit te spelen.

Bredanees Rolf speelt SF II SCE met special moves only. Je hebt er een 6-knops joypad voor nodig. Druk tijdens het Capcom-logo op: omlaag, Z, Omhoog, X, A, Y, B en C. Als het lukt hoor je 'Yatta' en kun je alleen de special moves gebruiken.





SNES
SUPER MARIO WORLD

"Geachte redactie,
Als ik jullie vertel dat ik 9999990 punten heb gehaald bij het spel Super Mario World (SNES), dan zeggen jullie: "Dat zal wel." Als jullie de bijgestuurde foto's zien, dan zeggen jullie: "Had je zeker een saaie vakantie." "Nee, want het kostte mij minder dan drie minuten om deze score te krijgen. Het kan namelijk alleen bij gebruik van deze tip:

- Ga naar Forest of Illusion 1 en zorg voor Yoshi en Cape Mario.
- Loop door tot je bij de horizontale boomstammen komt (zie foto's). Hier lopen drie zogenaamde 'Wigglers'.
- Houdt nu de toetsen B en Y ingedrukt en spring op de meest rechtste Wiggler. Deze zal rood worden. Spring vervolgens op de middelste en dan op de linkse, zonder intussen de grond te raken. Als je genoeg uit beeld gaat en weer terug komt zullen deze Wiglers weer normaal zijn.
- Blijf zo heen en weer springen en je krijgt de volgende oplopende punten: 200, 400, 800, 1000, 2000, 4000, 1UP, 2UP, 3UP, 5UP (onleesbaar), daarna een oplopend aantal muntjes. Let dan vooral op je score.

Deze methode is niet de beste manier om levens te krijgen maar het is zeker de moeite waard, want het geeft niets anders dan POWER! John uit Nijmegen." Phew, John, hier waren we zeker drie minuten stil van.

LEVEN

SNES
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Een nog niet ontrafeld mysterie op de redactieburelen zijn de password codes die we ontvingen van Henk uit Tegelen en Marcel uit Breda. Het zijn namelijk totaal verschillende codes! Bij de routine-check die we deden bleken de codes van Henk op onze (Amerikaanse) cartridge te werken. De codes van Marcel (je noemt trouwens één levelcode meer) bleken nadat we hem belden ook afkomstig te zijn van een Amerikaanse cassette. Wie o wie weet hier meer van?

Marcel's variant
Hoth 2: NLBJJF
Hoth 3: TCCPSJ
Rebel Base 1: HDPPLL
Rebel Base 2: GTLCNP
Rebel Base 3: DGBDPL
Dagobah 1: PGBNBH
Dagobah 2: TNPSPL
Cloud City 1: DLPMMD
Cloud City 2: FSFMSR
Freezing Chamber: LNGPNN
Ugnaught Factory: SHRBLW
Walker Outside: JRGRTD
Walker Inside: MDBNMR
Reactor: HPLSHJ
Hoth 3D: RCWJMF
Cloud City 3D: FCPDPC
Asteroid Field: WWBGHF

Henk's variant (Amerikaans)
1. WDWDWB
2. NSRSCL
3. BHRDHL
4. HMGPWJ
5. LLJFBG
6. LDGLTJ
7. WLJWDN
8. WBWHRW
9. NCCGSP
10. GLTTDJ
11. GJBHNF
12. MCDGRJ
13. PGPNMG
14. NGMSJB
15. RLMSWJ
16. SWPMSS

MEGADRIVE
JUNGLE STRIKE

In zijn ouderlijk huis te Eindhoven plengde Jeroen menig zweetdruppel over het 'schiet de terroristjes'-spel Jungle Strike. In Campaign no.4, Night Strike, druisde Jeroen tegen de orders van het opperbevel in en nam gelijk de commander gevangen (en kwam er gelijk achter waar alle benzine en munitie ligt). Eerst had hij grote moeilijkheden met dit level, nu lukt het hem in één keer.

MEGADRIVE
MICROMACHINES

Coen uit Zevenbergen deelt met ons zijn cheats voor MicroMachines, David's favoriete race-spel.
Oneindig veel levens: B, omlaag,C, omlaag, omhoog, omlaag, links, omlaag, start.
Extra Speed: omhoog, omlaag, A, B, links, rechts, C, start. ("Bij de 1-speler challenge vlieg je zelfs het beeld uit.")
Moeilijker spel: links, omlaag, omhoog, omlaag, rechts, omlaag, A, omlaag, start.
Verhoogde kans op ongelukken: C, omhoog, links, rechts, A, B, A, C.

SNES
CASTLEVANIA 4

Groninger Niels zet voor de Castlevania-freaks onder ons het vierde deel even uiteen. Om de codes te laten werken moet je bij het 'enter your name' scherm altijd KOE intikken.

H = hart
B = bijl
P = pot
- = niks

Level 1
P - - P
B - - H
- H - -
- H - -
Level 2
H - - -
B - - H
- H - -
P - - -
Level 3
H - - B
B - - H
- H - -
H - - -
Level 4
H - - H
B P - H
- H - -
H - - -
Level 5
H - - -
B - - H
- H - B
P B - -
Level 6
H - - B
B P - H
- B - B
P B - -
Level 7
H - - H
B H - H
- P - P
- B - -
Level 8
H - - B
B P - H
- B - P
P P - -
Level 9
H - - P
B P - H
- B -
P
H P - -
Level 10
H - - -
B H - H
- P - H
B H - -
Level 11
H - - B
B - - H
- H - H
H H - -
Level 11
(1e eindbaas)
H - - P
B H - H
- P - H
H H - -
Level 11
(2e eindbaas)
H - - P
B - - H
- H - -
- H B -
Level 11
(3e eindbaas)
H - - H
B B - H
- - - -
- H B -
Level 11
(Bij Dracula)
H - - H
B P - H
- B - -
- H B -
Level 1*
(extra moeilijk)
P B - H
B - - H
- - - -
- H - -

En Niels doet er nog wat tips bij om de hevige gameplay wat beter te kunnen verstouwen.

- Wanneer je een vijand ziet en je loopt even een stukje terug en dan weer verder dan is de vijand vaak in het niets verdwenen.

- In level 6-2 loop je op een vloer met daaronder pilaren. Na de tweede kandelaar die naar beneden valt moet je vier tegels verder lopen. Met je zweep kun je de vierde tegel kapotmaken. Er verschijnt nu een trap. Deze leidt naar een geheime bonuskamer waar allerlei power-ups zitten. Er zit ook een man met een hond. Als je de hond doodmaakt gaat de man huilen.

- In level 6-3 zit aan het einde voordat je de trap opgaat in de muur rechts een 1-up.

- In hetzelfde level kun je als je met weinig energie bij de eindbewaker komt eerst de trap oplopen en uit de rechterkandelaar het eten pakken en teruggaan. Herhaal dit net zo vaak tot de energiebalk weer vol is.

- In het laatste level (11) moet je na de derde eindbewaker, voordat je naar Dracula gaat, niet met de trap omhoog gaan maar in een ravijn springen. Als je nu helemaal naar links loopt vallen er ontelbaar veel power-ups op je. Via een doorzichtige trap kom je terug.

Gevoegelijk vermeldt Niels dat je met deze tips het spel kunt uitspelen zonder uitpuilende ogen te krijgen. Geweldig, maar mag de hond volgende keer blijven leven?

EEUWIG

GAMEBOY
STAR TREK

Uit Meerlo werden ons de volgende codes van Star Trek toegebeamd door Ed win.

Level 1: 0523.4
Level 2: 7552.3
Level 3: 6541.2
Level 4: 5570.1
Level 5: 4567.0
Level 6: 3516.7

MEGA DRIVE
PUGGSY

Rechtstreeks van de fabrikant komen hier uiterst geheime passwords voor Puggsy:

Toegang tot alle levels:
600 276 007
714 325 661
027 316 576

Toegang tot Galleon:
377 501 770
673 777 113
710 561 244

Pak de `snavel' van de houten platforms en plaats hem op het standbeeld vlakbij de start om het level uit te spelen.

Toegang tot Big Racoon:
377 503 570
653 677 333
740 161 204
Pak de sleutel rechts van de startpositie, laat de ballen onderaan de kaart gaan, zet de schakelaars in deze volgorde:
AAN/UIT/AAN/AAN/UIT/AAN, stop de bal in het kanon aan de rechter-onderkant van de kaart en verlaat het level.

Toegang tot andere EOL's (End Of Levels):
205 632 564
640 215 777
227 413 146

Volg de aanwijzingen om te komen bij:
Pyramide - Stop de vormen in de gaten bij de start.
Badger - Gebruik afstandsbediening om 4 zakken op 4 schakelaars te krijgen.
Draak - Gebruik dynamiet bovenop de berg, gebruik cirkel om bij het einde te komen.
Koning - Ga het gat in, volg de pijlen.

PC
ALGEMEEN

Voor spelers van adventures is een enkele tip over onsterfelijkheid of iets dergelijks vaak niet voldoende. Een adventure bevat meestal zo veel opgaves, puzzels, doolhoven, vallen en tegenstanders dat je met alle tips met gemak een heel boek kunt vullen. Dat is dan ook precies wat tegenwoordig steeds vaker gebeurt. Er zijn inmiddels behoorlijk veel van dit soort boeken op de markt, waarvan je hier een kort overzicht krijgt.

Quest for Clues is een serie boeken van uitgever Electronic Arts waarin telkens zo'n 20 tot 40 spellen worden besproken. Ze kosten nieuw meestal tussen de 30 en 40 gulden en zijn inhoudelijk van goede kwaliteit. Soms is zo'n boek in de aanbieding en dan betaal je er natuurlijk veel minder voor. Van geeneen boek krijg je de precieze prijs omdat die per leverancier verschilt. Maak daarom van je eerste clue-missie een zoektocht naar de goedkoopste leverancier. Dan heb je er uiteindelijk nog veel meer plezier van.

QUEST FOR CLUES III

Hierin worden de volgende adventures en roleplaying games besproken:
Arthur
Bad Blood
Battletech
Centauri Alliance
Chambers of the Sci-Mutant Priestess
Champions of Krynn
Circuit's Edge
Codename: Iceman
Conquests of Camelot
Curse of the Azure Bonds
Deja Vu 2
Dragon Wars
Drakhen
Fish
Future Wars
Gold Rush
Hero's Quest
Hillsfar
Hound of Shadow
Indiana Jones and the Last Crusade
It Came from the Desert
Journey
Keef the Thief
Knights of Legend
The Kristal
Leisure Suit Larry 3
Loom
Magic Candle
Manhunter: San Fransisco
Neuromancer
Police Quest 2
Space Quest 3
Space Rogue
Starflight 1 & 2
Transylvania 3
Universe 3
Usurper: Mines of Qyntarr
Windwalker
Wizardry 5

QUEST FOR CLUES IV

Hierin staan de volgende 39 spellen:
Altered Destiny
Bane of the Cosmic Forge
Bat
Buck Rogers: Countdown to Doomsday
Chronoquest 1 & 2
Countdown
The Dark Heart of Uukrul
Death Knights of Krynn
Demon's Tomb
Earthrise: The Solus Incident
Elvira
Escape from Hell
Eye of the Beholder
Fountains of Dreams
Hard Nova
Heart of China
The Immortal
James Bond: The Stealth Affair
Kings Quest V
Legend of Faerghail
Les Manley: Search for the King
Lord of the Rings 1
Mega Traveller 1
Might and Magic 2
Mines of Titan
Quest for Glory 2
Rise of the Dragon
The Secret of Monkey Island
Secret of the Silver Blades
Sentinal Worlds: Future Magic
Space 1889
Space quest 4
Spellcasting 101
Timequest
Tunnels and Trolls
Ultima 6
Ultima: Martiam Dreams
Ultima: Savage Empire
Wonderland

QUEST FOR CLUES: THE BOOK OF ORBS

The Adventures of Willy Beamish

LEVEN

GAMEBOY
KID DRACULA

Als bonus voegde griezelfan Niels de codes toe om de handheld horror bij Kid Dracula te verzachten.

Level 2: 5613
Level 3: 3272
Level 4: 7283
Level 5: 5346
Level 6: 7225
Level 7: 5539
Level 8: 7158

MEGADRIVE
ALADDIN

PU-afgezant Rolf uit Breda deed ons ook onder andere een coole levelselect cheat voor Aladdin op de MegaDrive toekomen. "Druk tijdens het spel op Start en dan op A, B, B, A, A, B, B, A. Je gaat nu naar het einde van het level."

SNES
ALADDIN

Tegelijkertijd ontvingen we van Tim uit Kaatsheuvel, Daniel uit Ede en Remko uit Hoorn de passwords voor de cartoon look-a-like van Tom Cruise. Tim vergat alleen één level.

CODE 1: Geest - Aap - Aladdin - Sultan
CODE 2: Tovenaar - Aap - Prinses - Geest
CODE 3: Geest - Tovenaar - Aladdin - Aap
CODE 4: Aap - Aladdin - Geest - Prinses
CODE 5: Prinses - Tovenaar - Sultan - Prinses
CODE 6: Tovenaar - Prinses - Aladdin - Tovenaar (bonusspel)
CODE 7: Aladdin - Prinses - Aap - Sultan



Buck Rogers: Matrix Cubed
Conan the Cimmerian
Cruise for a Corpse
Elvira 2
Gateway to the Savage Frontier
Haire Raising Havoc
Leisure Suit Larry V
Les Manley: Lost in L.A.
Martian Memorandum
Mega Traveller 2
Might and Magic 3
Monkey Island 2
Police Quest 3
Pools of Darkness
Robin Hood: Conquest of the Longbow
Spellcasting 201
Star Trek: 25th Anniversary
Ultima Underworld
Vengeance of Excalibur

QUEST FOR CLUES: THE MANUAL OF SWORDS
The Dagger of Amon Ra
The Dark Half
Dark Seed
Dune
Goblins 2
Indiana Jones and the Fate of Atlantis
Kings Quest 6
Leather goddesses of Phobos 2
Legend of Kyrandia
Lord of the Rings 2
Lost Files of Sherlock Holmes
Might and Magic: Clouds of Xeen
Plan 9 froom Outer Space
Planet's Edge: Point of no Return
Prophecy of the Shadow

De volgende boeken zijn ook allemaal uitgegeven door Electronic Arts.
Wing Commander 1 & 2: The Ultimate Strategy Guide
Hierin staan de memoires van Luitenant-Kolonel Carl LaFong, een veteraan uit de Kilrathi-oorlogen. De memoires bevatten hints en tips over elke missie, aanwijzingen over bepaalde vliegmanouvres, profielen van bevriende en vijandige piloten, landkaarten etc.

Behalve de verzamelwerken zijn er ook vele boeken die maar over één spel gaan. Vaak zijn deze boeken relatief duur omdat ze dus maar voor één spel nuttig zijn. Je kunt je afvragen of het spel wel zo de moeite waard is als je een boek nodig hebt om eruit te komen. Evengoed krijg je hier nog wat titels.
Ultima Underworld: Mysteries of the Abyss
Ultima Underworld 2: Gems of Enlightenment
Ultima 7: Key to the Black Gate
Ultima 7, deel 2: Balancing the Scales
Crusaders of the Dark Savant
Eye of the Beholder 3
Strike Commander Playtesters' Guide
Voor dit laatste boek geldt dat je eigenlijk al een ervaren piloot moet zijn om echt wat aan dit boek te hebben. Zonder vliegervaring is de info ook wel nuttig, maar ook frustrerend omdat je bepaalde tips niet kunt uitvoeren als je niet goed kunt vliegen.

Tot slot een boek van uitgeverij Prima Publishing en dat een must is voor alle Starwars-freaks. X-Wing: The Official Strategy Guide. Dit boek bevat algemene taktieken en volledige beschrijvingen van de missies. De informatie wordt gepresenteerd in de vorm van een verhaal dat naadloos aansluit bij het spel en de films. Prijs: ongeveer 40 gulden.

De bovengenoemde boeken zijn bij verschillende winkels verkrijgbaar, onder meer bij het Computer Collectief in Amsterdam, al hebben ook die niet alle titels in voorraad. Daarnaast zijn er steeds meer gewone boekwinkels en soms kiosken waar je terecht kunt voor een hintboek. En als een computer/spelletjes/boekenwinkel de boeken niet heeft, kun je altijd nog vragen of ze er een voor je willen bestellen.

MEGADRIVE
GLOBAL GLADIATORS

In Loppersum heeft Peter de wereld veroverd met het MacDonald's spel Global Gladiators. "Terwijl je speelt, druk je op pauze en dan druk je op AAA BBB CCC B en A. Je kan het tot negen levens doen en wanneer de levens bijna op zijn doe je het weer."

EEUWIG

SNES
MORTAL KOMBAT
Mortal Kombat is niet van de mondiale cheatpagina's af te slaan. Een wereldwijd cultnetwerk raakt niet uitgepraat. De afgelopen maand zijn er delen van de Mortal Kombat mysteries opgelost maar zijn er ook weer nieuwe bijgekomen. Deze maand hebben de identificatie van Ermac, een signalement van een nieuwe speler op de MegaDrive en een Game Geniecode voor bloed op de SuperNintendo opgeleverd. En wist je dat er inmiddels 304 Game Genie codes voor Mortal Kombat zijn gevonden? Sinds we de postbode verteld hebben dat de karrevrachten brieven die hij aansleept voornamelijk over Mortal Kombat gaan is hij in training voor Mortal Kombat 3 die opgenomen wordt in het riool van Amsterdam. Zijn deathmove noemt hij 'The Stamp".

De meeste brieven verhaalden over de 'toevallige' ontdekking van een geheime speler op de MegaDrive versie die aangekondigd wordt door de andere geheime speler, the Reptile. Jakko, Arjan, Rehman, Ferdinand en Billy stuurden ons deze tip over de nieuwe kombateer. "Je moet eerst Reptile op normal, hard of extra hard verslaan. Als je dat hebt gedaan gaat hij op en neer springen en zie je de tekst: "Look for La Luna". Doe meteen: rechts, naar beneden, rechts, A, C, B, B, A, rechts, naar beneden, rechts, C, B. De computer 'reset' zich en begint opnieuw. Je kunt nu een nieuwe speler kiezen; zijn naam is Nimbus Terrafaux. Vijay uit Amsterdam schrijft achterop zijn brief: "Hij is de beste Mortal Kombat strijder. Als je met hem het spel uitspeelt krijg je alle info over hem. Zijn moves zijn de lavabal (naar beneden, hoge stoot) en de verblindende straling (naar beneden, naar achteren, spring en block). Deze truc werkt niet in de cheatmode."



Vijay presenteert zich als pro. Omdat wij zo "dope, strak, base en cool zijn" kregen we de volgende wereldprimeur van hem. Hij was Liu Kang in de Warrior Shrine toen hij Ermac tegen het lijf liep. "De difficulty moet op normal of hoger staan. Eerst moet je twee foutloze overwinningen halen, alleen gebruikmakend van de low punch (je mag niet blokken, springen, bukken of lopen!). Je moet in de 'Finish Him' boodschap de deathmove doen. Met veel geduld, doorzettingsvermogen en een Auto firepad moet het lukken. Ermac is (bijna) niet te verslaan: hij is verschrikkelijk snel en blokt alles." Lau, Vijay.

Velen, onder andere Dennis, Lukas, Martijn, Bram en Chi stuurden ons de Game Genie code die op de SNES versie het grijze zweet in rood verandert waardoor het ontbrekende en zo fel begeerde bloed ook op Mario's machine beschikbaar komt. "Breng de vijf volgende codes aan: DDBFD7A7, DDB4DD07, DDB4DDA7, DDB4DF07, DDB4DFA7. "Spijtig genoeg", melden jullie, "zijn er nog geen deathmoves mogelijk."

A.F. Verheul die we enkele nummers geleden een 'helicopter chop kick op z'n neusje' beloofden omdat hij beweerde als Goro en Tshang-sung te kunnen spelen, blijkt één meter zesennegentig te zijn en met de Action Replay code 7E00 0207 Goro te kunnen spelen. Eh, geintje, A.F., af.

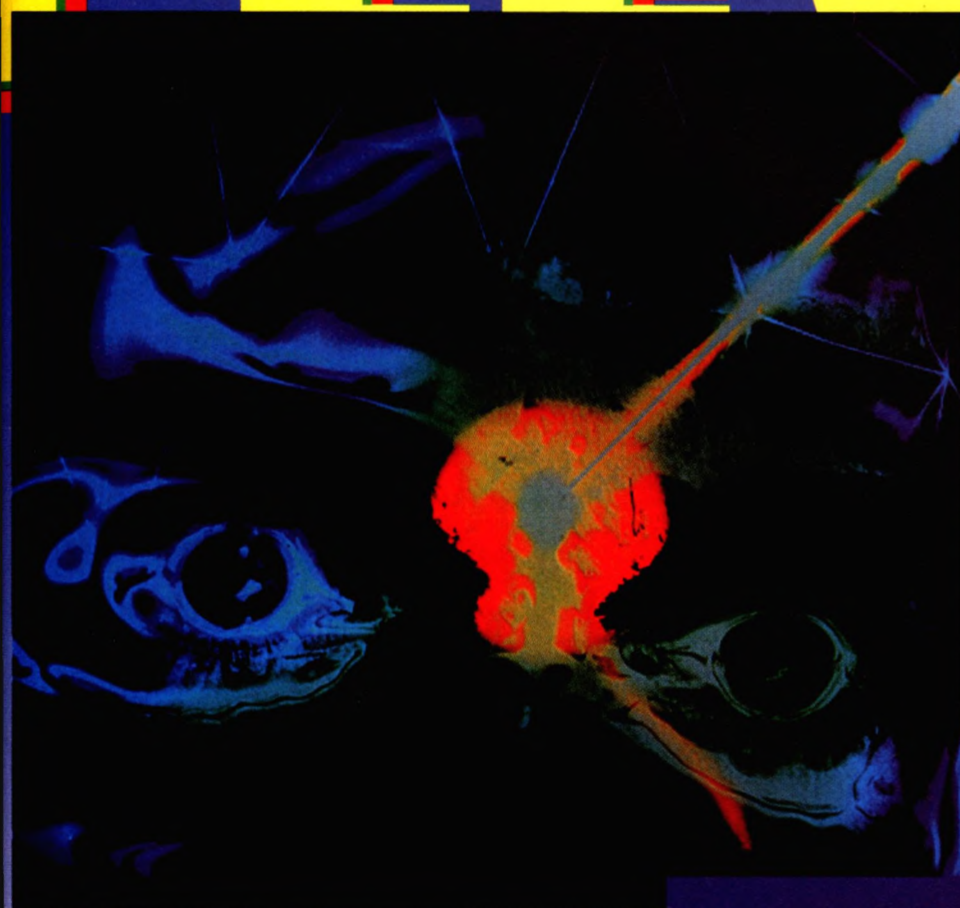
MEGA DRIVE
ACTION REPLAY
Rocket Knight Adventures
FFC041003F - ongelimiteerde energie

SNES
B.O.B.
Ga naar het scherm waar je new game of continue kunt kiezen. Kies continue en druk op start. Nu krijg je 'enter password'.

1. 171058
2. 950745
3. 472149
4. 672451
5. 272578
6. 652074
7. 265648
8. 462893
9. 583172
10. 743690
11. 103928
12. 144895
13. 775092
14. 481376

PC
COMMANDER KEEN 6
Frans uit Ter Aar ergert zich rot bij dit spel omdat hij nooit weet wat er in het spel geschreven staat (staat allemaal in code). Gelukkig voor ons, zo schrijft hij, heeft hij de oplossing. Die gaat als volgt: start episode 6 van Keen (Aliens Ate My Babysitter). Ga naar het verborgen level 'Blooglab Space Station'. (Om daar te komen moet je door het 'Bloog control Center' heen lopen en dan bij het gele hekje even wachten tot je wordt opgepikt door een soort satelliet. Die dumpt je bij het verborgen level.) Ga naar de kamer waar de groene diamant hangt (zorg wel dat het liftje heen en weer gaat) en spring op het liftje. Als je het plafond in gaat spring dan naar rechts. Je zult zien dat je naar beneden valt. Helemaal beneden loop je naar rechts en daar is ie dan: de complete vertaling van het hele 'Primitive Terran'-alfabet.

LEVEN



PC
MAGIC POCKETS
Jasper Uit Almere is in wereld 4 tot level 24 gekomen. De passwords die hij onderweg verzamelde heeft hij na rijp berad ter beschikking gesteld aan de lezers van de P.U.

Wereld 1
Level 1 - 1 = 1053
Level 1 - 2 = 3425
Level 1 - 3 = 8282
Level 1 - 4 = 4476
Level 1 - 5 = 7766
Wereld 2
Level 6 = 5284
Level 7 = 4757
Level 8 = 2818
Level 9 = 1960
Level 10 = 6331
Level 11 = 8712
Wereld 3
Level 12 = 3505
Level 13 = 0692
Level 14 = 1786
Level 15 = 9877
Level 16 = 7962
Level 17 = 4125
Level 18 = 2219
Wereld 4
Find the treasure = 3123
Level 19 = 8498
Level 20 = 4370
Level 21 = 3541
Level 22 = 2823
Level 23 = 1286
Level 24 = 6067

De laatste levels heeft hij nog niet uitgespeeld ("zijn heel moeilijk") maar zodra hij dat gedaan heeft stuurt hij ons de overige codes, waarvoor uiteraard onze hartelijke dank

SNES
ACTION REPLAY
Uit de PU-archieven (voornamelijk beduimelde briefjes gered uit de achterzak van de heren recensenten) trokken we de volgende ultimate cheats.

World Heroes
7E08C199 - Stopt de klok
7E00DE01 - blijf in het midden van het scherm trappen voor een perfect level

Aero the AcroBat
7E0C7001 - Oneindig leven
7E0C08XX - Level Select

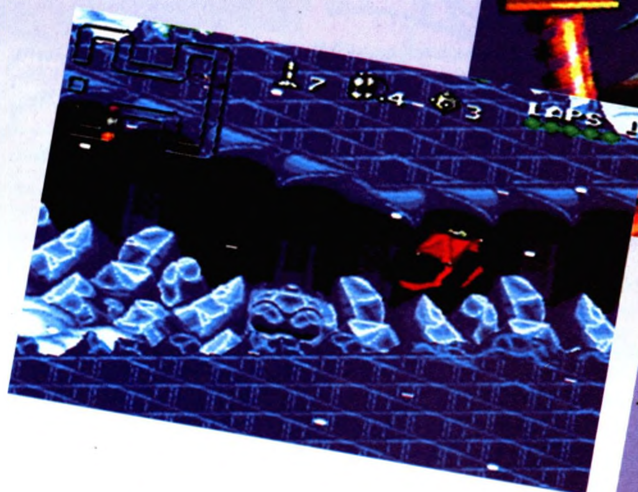
Rock 'n' Roll Racing
7E0E9905 - ongelimiteerde plasma gun
7E0EAD05 - ongelimiteerde jump jets

SNES
STREET FIGHTER II
Maak van je Streetfighter II een turbo-editie door met je Action Replayer de code C4A4 6767 in te typen. Volgens een vakantievriendje van Willem-Jan uit Geldrop produceer je dan turbo-knallen.

Dennis uit Molenhoek vroeg ons om codes voor Streetfighter 2 voor de PC. Navraag leerde ons dat zulke codes inderdaad bestaan, maar we weten helaas nog niet welke dat zijn. De firma Capcom heeft ons beloofd het een en ander op te sturen, maar helaas hebben we nog niks van ze ontvangen op het moment dat we dit schrijven. Volgende keer hopen we je echter alles over de gevraagde codes te kunnen vertellen.

PC
CATACOMB 3-D
Een paar nuttige wenken van Henjo uit Zoetermeer: F10 + G om onsterfelijk te worden, F10 + I voor gratis items en F10 + W om naar elk level te warpen (ook de geheime levels 5, 17 en 18)

PC
FLASHBACK
Een hele korte van Coen uit Amsterdam (ok, z'n brief was langer, maar de levelcodes voor Flashback hadden we al gepubliceerd): Tik Solve.txt lmore, dan krijg je een compleet overzicht van alle bewegingen die je moet maken en alle dingen die je moet doen





POWER QUEST

HIHIHIHI

HET IS LEUK GEWEEST
WE GAAN

GOED LUISTEREN
BOLLE BABY
WIJ PIKKEN
DIT NIET
ZOEK MAAR
EEN PAAR ANDEREN
SUKKELS VOOR DIE SHIT STRIP

GNIFFEL
GNIFFEL
HOOR JE DAT
UT IS BOOS
HIHIHIHI

FUCK DIE NERDS SPUNKY
WIJ ZIJN UIT VAN HIER!

HE
HE
SUKKELS

WAREN JULLIE NIET
OPZOEK NAAR
IETS?

UHUHUHUH
SHIT!
NATUURLIJK
CHIP!
CHIP?
WAT VOOR
CHIP?
HOE BEDOEL JE
CHIP?
CHIP!
ONZE BESTE VRIEND DIE JIJ SAMEN MET DIE FREAK VAN JE ONTVOERD HEBT
"MADELSON. KEES *"
LUISTER VETKWAB
ALS JIJ ONS NIET
SNEL VERTELT
WAAR CHIP IS
DAN LAAT IK JE
JE EIGEN
POEPLUIER OPVRETEN
OK
OK
GENADE
JUILLIE KRIJGEN
JE CHIP
CREEPSAN HAAL JIJ HUN VRIENDJE EVEN?
HALLO SPUNKY
HALLO SPICE
!

P O W E R S A L E S

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Treve Hoiting, 01830 - 33000; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

Te koop of te ruil aangeboden: Nintendo 8-bit + powergrips + joystick + 13 spellen (o.a. Turtles II en II, Double Dragon II en II, Zelda II, enz.). Te koop voor ƒ 350,- Te ruil voor een SNES + min. 2 spellen, een Gamegear + min. 4 spellen, een Sega 16-bit met min. 3 spellen, een CD-I met min. 2 spel cd's, een Neo Geo met min. 2 spellen. Tel 078 - 174927 (vragen naar Martin).

Te koop: Sega Game Gear + adapter + 3 spellen: Sonic, Columns, Dragon Crystal + gebruiksaanwijzingen met doos ƒ 300,- (of spellen ruilen). Tel. 015 - 141250, Marnix, Delft.

Te koop: Nintendo Nes + 7 Nederlandse en 8 Amerikaanse spellen + zapper. Jos Winterman, tel. 05476 - 2122.

Te ruil gevraagd: SNES + 7 spellen (Super Mario World, Super Smash TV, Super E.D.F., UN Squadron, Desert Strike, Battle Toads, Street Fighter II Turbo) + universal adapter + 2 joypads + AC adapter + 5 SNES boeken + alle handleidingen en verpakkingen. Deze ziet eruit alsof die nieuw is (geen enkele kras etc. zit er op). Dit alles wil ik ruilen voor een zeer goed verzorgde Neo Geo + 2 spellen + 1 of 2 joypads (liefst 2). Als iemand wil ruilen kom ik wel naar hem toe (p.s. liefst in Nederland). Tel. 08389 - 15720.

Te koop of te ruil: Nintendo 8-bit + 253 spellen + 2 joypads + geweer ƒ 349,-. Te ruil tegen Super Nintendo met minimaal 3 spellen. Emiel Hadderingh, Brugstraat 9, 7848 BE Schoonoord (Drente). Tel. 05918 - 1241.

Te koop: PC engine Super Grafx (scart) met 33 spellen o.a. Splatter House, Devil Crash. Prijs 33 x ƒ 50,- of ruilen tegen Neo Geo met spellen (min. 4 stuks). Spellen ook los te koop. Tel. 058 - 137577.

Te koop: Sega Master System II met 3 spellen: Alex Kid (ingebouwd), Sonic the Heggehog, Mickey Mouse, Castle of Illusion voor ƒ 129,-. Tel. 04902 - 41742.

Te koop: Sega 8-bit spelcomputer in topconditie en helemaal compleet met de spellen Sonic en Alex Kidd voor ƒ 100,- en het spel Moonwalker voor ƒ 50,-. Atari 2600 spelcomputer met het spel 32 in 1 voor ƒ 50,-. Het spel Super Mario Bros voor ƒ 10,-. Nintendo 8-bit spelcomputer (ook voor Amerikaanse spellen) met het spel Super Mario Bros + Duck Hunt + 2 controllers + zapper voor ƒ 175,-. N-Pro joystick voor ƒ 25,-. Spel Pin Bot voor ƒ 70,- Game Genie voor ƒ 65,- en het Amerikaanse spel 260 in 1 ƒ 150,-. Alles samen voor ƒ 475,-. Game Boy spellen voor ƒ 50,- per stuk: Bugs Bunny, Spider Man, Alleyway, The Rescue of Princess Blobette, Qix, Gremlins II, Duck Tales. Fortress of Fear voor ƒ 10,- (defect). Spelcomputermagazines voor ± 5,-. Tel. -178 - 71510 (alleen bereikbaaar vanaf 16.00 uur).

Te koop voor de Super Nintendo: z.g.a.n. Alien III (Europees), Best of the Best (USA) en de Combat Ribes (japans). ƒ 99,- per stuk. Tel. 079 - 522851. (na 16.00 uur).

Te koop: Nes: twee controlers, zapper, Max Joystick, Micro Machines, 220 spellen. Bayou Billy P.S. de Nes is Amerikaans/Europees. Bel 020 - 6244888. Lucas Beerekamp.

Te koop: Atari Lynx met Lynxkoffertje (t.w.v. ƒ 50,-), de spellen Scrapyard Dog, Rygar, California Games en Vicking Child (excl. adapter). Samen ƒ 200,- Spellen los ƒ 30,-. Bel 075 - 156430 (na 18.00 uur) en vraag naar Joeri.

Ik zou gewoon mijn Master System II met 7 spelletjes willen verkopen maar je kunt de spelletjes waaronder: Sonic I, Sonic II, Mickey II, Golden Ooxe., Spiderman en Prince of Persia ook apart kopen en als de computer. Alles is in goede staat en nog maar een paar maanden oud en bij elk spel een handleiding, één in het Engels met bijgevoegde vertaling. Alles te koop tegen elk redelijk bod. Bel naar 016 - 461027 België.
Vraag naar Sebastiaan.

Te koop: Nintendo 8-bit incl. Mario 1, Duck Hunt, Gremlins II, Advantage (Gr. II en Adv. zijn z.g.a.n.) prijs ƒ 200,-, Game Boyspel Hyperlode Runner: ƒ 40,-. Tel. 01693 - 3605.

Te koop: Nes + Zapper + Mario Bos I + Duck Hunt + Blue Shadow + 2 controllers. Prijs tussen ƒ 100,- en ƒ 150,-. Wil Paul Lee. Tel. 010 - 4265439 (alleen in weekend tussen 10.00 en 13.00 uur).

Te ruil: MD-spellen: Spider Man, Turbo Quatrum, Indiana Jones, Super Real Basketball voor sportspellen (het liefst voetbal spellen). Tel. 033 - 725803. Melvin Esseboom.

Te ruil: Ik heb Batman II Return of the Joker (Nes). Die wil ik graag ruilen tegen Batman I (Nes). Belangstelling? Tel. 05240 - 12087, Coevorden. (vraag naar William).

SNES Superscope met 6 spellen (± 2 maanden oud). Ruilen tegen Street Fighter II, Mario All Stars of ander mooi spel of kopen ƒ 130,-. Tel. 038 - 232175.

Te koop voor Megadrive: 2 draadloze (infrarood) joypads met turbo en slow-motionfunctie voor ƒ 99,-. Het spel Chakan (ook voor Megadrive) voor ƒ 55,-. Bel na 3 uur. Karel v/d/ Meijs, 05750 - 17455.

Te koop Game Boyspellen Double Dragon ƒ 50,-,16 min 1 ƒ 150,-, 32 min 1 ƒ 250,-. Bel 02987 - 3611 (na 18.00 uur).

Wie wil Zelda 3 (SNES) met mij ruilen voor Super Tennis (SNES)? Tel. 05907 - 93711 (vraag naar Rolf Buist) liefst rond 17.30. Leeuwrikweg 9, 9765 JV Paterswolde.

Ik heb Batman II, Turtles, Roller Games, Iron Sword, Mc Donald, Zelda II en Silent Service (voor de NES) om te ruilen voor andere NES spellen of de NES Four Score.
Tel. 020 - 6938305.

Te koop: Street Fighter II en Super Mario II en Super Mario World voor SNES. Geert Mein, tel. 05973 - 2215.

Te koop: een SNES met de spellen F-Zero, Mortal Kombat en Mickey's Magical Quest en SNES propad. z.g.a.n. in originele verpakking. Te koop in een geheel ƒ 650,- of apart te koop SNES met F-Zero ƒ 350, Mortal Kombat ƒ 160,-, M. Magical Quest (duits) ƒ 140,-. Te koop voor Game Gear de spellen: Alien III ƒ 60,-, Sonic II ƒ 70,-, Streets of Rage ƒ 55,- in originele verpakking. Interesse? Bel: 01652 - 13168 na 16.00 uur, vraag naar Sjoerd.

Te koop: NES en 20 spellen en een zapper o.a. SMB I, Turtles I en II. Vraagprijs ƒ 600,-. Spellen ook los te koop vanaf ƒ 45,-. Vraag naar Dennis, tel. 02907 - 3374.

Te koop/te ruil: Solstice (NES) ƒ 25,-, Joystick (NES) ƒ 20,-, Turtles II (Gameboy) ƒ 25,-; of ruilen tegen leuk Gameboyspel (SML II, Lemmings, Kirby, Tetris etc.) Tel. 05972 - 2587 en vraag naar Boris.

Ik heb Another World (SNES). Die wil ik ruilen tegen Tiny Toons (SNES). Ewoud Hobbelink, Ruurstraat 11, 7496 AK Hengevelde.

Te ruil: Ecco the Dolphin en Two Crude Dudes voor de Megadrive tegen andere spellen. Bel (16.00 - 17.00) 02207 - 19512. Maurice Jendsen.

Te koop: Super Nintendospel Mortal Kombat met handleiding en doos ƒ 95,-. Tel. 013 - 682037.

Te koop: Nintendo 8-bit + zapper en 5 spellen: Faxanadu, SMB I, III, Duck Hunt en Star Wars + 5 club Nintendoblaadjes. Vraagprijs: ƒ 250,-. Tel. 03438 - 14745.

Te ruil: De Megadrive spellen Golden Axe 2, Dick Tracy Fists of Steel, Joe Montana 93, Altered Beast, Super Hang-on Strider en Sonic voor andere leuke spellen. Tel. 02207 - 41446.

Te koop: Nintendo (1 jaar) 8-bits spelcomputer met Zapper + 4 spellen, o.a. Duck Tales en Battle Tools + Amerikaans omgebouwd. Samen voor ƒ 250,-. Tel. 05709 - 2457.

Te koop: Sega 16-bit spellen: Spiderman ƒ 89,- (159,-), Sonic I ƒ 69,- (129,-), Might and Magic: erg leuke RPG ƒ 129,- (229,-), ook te ruil tegen Jungle Strike. Ronald, tel. 03405 - 67481 (Utrecht).

Mijn Gauntlet 3 of Batman Returns voor de Lnyx tegen jouw Pitfighter, Scrapyard Dog, Blue Lightning of een ander gaaf spel. Bel Matthijs: 050 - 411660.

Te koop: een Megadrive + spel Streets of Rage ƒ 250,-. Cor Jalving, tel. 05910 - 4966.

Te koop: Nintendo + zapper + 9 spellen, o.a. SMB 1-2-3. ƒ 500,- alles in één koop. Tel. 076 - 418351. Bellen na 2 uur.

Te koop: SEGA 16-bit spellen (w.o. Desert Strike en Micky Castle of Illusion voor ƒ 100,-, Sonic, Streets of Rage I en Str4ider I voor fl 75,-). Mike Hafmans tel. 04767 - 29532 (na 18.30 uur).

James Bond jr. of Chuck Rock inruilen (SNES) voor ander spel (SNES). Tel. 058 - 882324. P.S. je kan ook kopen samen ƒ 165,-.

Te koop: Sega Master System 2 met Alex Kid, Joypad en joystick ƒ 49,- Michael Jackson ƒ 39,- Alles ƒ 79,-. Tel. 010 - 4655520 (Rotterdam) vragen naar Luuk.

Supernes spellen: Turtles 4 (USA) ƒ 69,- Mario World 49,-, Streetfighter ƒ 59,-, Mickey Mouse (USA) ƒ 69,-, Act Raiser ƒ 79,-. Tel. 010 - 4655520 (Rotterdam). Vragen naar Luuk.

Te koop: Super Probotector voor de SNES, duitse handleiding + verpakking. Prijs ƒ 75,-. Tel. 08878 - 1738.

Voor de NES wil ik Chip'n Dale Rescue Rangers verkopen tegen ƒ 50,-. Voor de SNES wil ik de spellen Starwing of Street Fighter II ruilen tegen ander SNES spellen. Wim Houtmeyers. Tel. 014 - 301515 (België).

Te koop: een Nintendoscope + 6 spellen voor de scope. Voor ƒ 150,- (met handleiding). Bel me 075 - 354496. Wendel Meijer.

Te koop: Super Nintendo inclusief 2 joypads, converter en 3 spellen. Winkelwaarde: ƒ 900,- Mijn prijs: ƒ 600,-. Tel. 01803 - 17491.

Te ruil: Zelda III A link to the past (SNES). In zeer goede staat. Origineel in doos met al-

les wat je er origineel bij kreeg. Dat wil ik ruilen tegen jouw Super Mario Kart. Liefst in Nederlandse versie, origineel in doos met handleiding in goede staat. Bellen naar: Stephan van de Sande, tel. 04138 - 73375. Bellen na 15.00 uur - door de week. niet op zondag bellen, dan ben ik niet thuis.

Ik verkoop mijn spel Super Mario World voor ƒ 75,- maar ik ruil hem voor elk ander spel. Ik heb er zelf een doosje bij ontworpen en er zit geen boekje bij . Tel. 05960 - 27185.

Te koop: Magic Sword voor Amerikaans SNES met boekje enz. ± ƒ 90,-. Bel Gijs Portegen 030 - 522421.

Zoek je een bepaald spel op de Mega Drive of Super Nintendo? Tweedehands? Schrijven naar: Thomas De Boeck, Belgicalaan 33, 1210 Brussel, België. Tel. 00322 - 4260669.

Ik wil ruilen: Metal Gear en Prins of Perzia, voor Double Dragon I en II of te koop Prins of Perzia ƒ 75,-. Metal Gear ƒ 75,-. Tel. 05708 - 2208. Vragen naar Gerrit.

Te koop: SEGA 16-bit spellen: Kid Chameleon ƒ 75,-, Spiderman ƒ 50,-, Fantasia ƒ 50,-. Klaas, tel. 05115 - 42100.

Ruilen: Jouw SNES of Megadrive met minimaal 2 spelletjes tegen een NES met 6 spelletjes, winkelwaarde ƒ 1.023,-. Tel. 05903 - 1773. David Hof.

Te ruil: Pro Action Replay voor de SNES. Het liefst: The Lost Vikings. Hij is ook te ruil voor andere spellen. Stefan Wagtmans, tel. 02518 - 58990.

Te koop of te ruil: Sega 16-bit met het spel Sonic, 2 joysticks + adapter en netadapter + doos (deze dingen zijn nog geen jaar oud) vraagprijs ƒ 350,- of ƒ 300,-. Te ruil: Sega en het rest wat hierboven staat (behalve de prijs) wil ik graag ruilen voor een Super Nintendo + Super Mario World en twee joysticks. Isolt Kalacsa, tel. 02280 - 13771 (tussen 16.00 en 21.00 uur).

Te koop: 8-bit Sega Master Ststem + 4 spellen; Sonic the Hedgehog, Ghouls 'n Ghosts, The New Zealand Story, Alex Kidd in Miracle World + 2 joypads. ƒ 250,- tel. 079 - 610078. Martin Post, Zoetermeer.

Te koop: Amerikaanse NES + spel Gremlins II in doos. 6 maanden oud. Prijs ƒ 130,-. Tel. 01804 - 27775 (na 18.00 uur). Jeroen van Gent.

Te koop: Starwing voor Super NES + handleidingen in verpakking ƒ 99,- of ruilen tegen Bubsy (Super NES). Tel.: 04104-74312 na 18.00 uur.

Te koop: NES 8-bit met Zapper, TMHT, SMB1 en 3, Hudson Hawk, een game genie en een cleaning kit. Alles in zeer goede staat. ƒ 275,-. Bel na 17.00 uur 08380-32271.

Te koop: Copieersysteem voor Super Nintendo met spellen o.a. Bubsy, Sim City en Street Fighter Turbo. ƒ 500,-. Handleiding in het engels. Tel.: 036-5346065.

Te ruil: Snes spel: Super Wrestle Mania (met boekje) voor tegen te ruilen: Sim City, Super Double Dragon, Alien 3. Interesse? Bel: 05782-1959.

Te koop: Super Mario Bros/Duck Hunt + Zapper. Bij elkaar ƒ 100,- of apart ƒ 50,-. En ik verkoop ook Super Mario Bros 2 voor maar ƒ 80,-. Schrijf naar: Feike van Det, Nieuwedorperweg 22, 2811 LB Reeuwijk.

Te koop of te ruil: Magical Quest, Bart's Nightmare, Addams Family. Deze drie U.S.A.-versie of Europese versie Adventure Island, Parodius en F-Zero. Interesse? Bel Sander. Tel.: 08370-13864.

Ruilen: Snes Super Turtles IV (met doos en boekje) voor Asterix of Mortal Kombat o.i.d. Tel.: 05954-13738. Patrick

Te koop: Mega Drive + 2 spellen, Sonic the Hedgehog en Thunder Force 3 ƒ 250,- of eventueel Mega Drive + 4 spellen, Sonic, Thunder Force 3, M&D World of Illusion en Ecco the Dolphin ƒ 400,-. Bel naar Arjan Hassing, tel.: 0561015643.

Wie wil zijn Mega Drive ruilen tegen mijn 8-bit mastersystem met 4 spellen. Ik verkoop hem ook. vraagprijs ƒ 200,-. Het zijn mooie spellen. Maurice Harmsen, Aldergoor 25. Tel.: 05490-69094.

Te koop: Lynx spelcomputer met adapter en 15 spellen voor ƒ 400,-. Nintendo 8-bits met Tetris. Nog in doos ƒ 75,-. Supervision portable spelcomputer met 3 spellen ƒ 75,-. Tel. 030-714715 tussen 18.00 en 20.00 uur. Vragen naar Rob.

Te koop: Nasa spelcomputer: + 4 spelcassettes + 1-4 spellencassettes + Zapper + 2 controlers met turbofire. Vraagprijs ƒ 250,-. Tel.: 05907-93320.

Te koop: Sega Game Gear + adapter + convertor + 23-bits spellen (Golden Axe, Vigelante) + 25 spellen (o.a. Sinobi, Ninja Gaiden, G-lock, Hangon). Alles in één koop ƒ 450,-. Tel.: 010-4280119 (Ricardo).

Te koop: Nintendo 8-bit met 2 controllers + 2 spellen: Tiny Toons + Super Mario Bros 2. Prijs ƒ 195,-. Tel.: 04108-17562 (na 17.00 uur).

Te koop: 4 Game-Boy spellen: Double Dragon 3, Navy Seals, Asterix, Best of the Best in doos en met handleidingen voor ƒ 50,- per stuk. Interessant? Schrijf naar Robby Serneels, Moutstraat 26, 2830 Willebroek, België.

Te ruil: Snes. Ik wil graag Nigel Mansell World Championship en dan krijg jij Super Mario World. Ik verkoop Super Mario World ook voor ƒ 100,-. Tel.: 05130-36222 (het boekje van SMW is niet perfect). Vragen naar Bart Bosma.

Ik zou graag een Mega Drive spel Road Rash 21/2 jaar oud, tegen de Mega Drive spel Tazmania willen ruilen. Interesse. Bel. 01653-86449. Vragen naar Jos.

Te koop: Sega Master System II (8-bit met de spellen Sonic 1 en 2 en het ingebouwde spel Alex Kid in Miracle Land met Nederlandse beschrijving en 2 controlepads en AC-adapter en antenne switch en koffer: Prijs in overleg. Peter Groenewege, Fruitlaan 43, 9919 KB Loppersum (Gr.) Tel.: 05967-2109.

Te koop: Lynx + adapter + 6 spellen + 4 boekjes. ƒ 225,-. Remco Canten, Klaroenlaan 5, 3525 GH Utrecht.

Te koop: Een NES + 9 spellen o.a. Super Mario 3, Turtles 1 en 2 + een super joystick. Voor maar ƒ 300,-. Tel.: 01858-16281.

Te koop: Super Nintendo met 2 controllers en convertor en 8 spellen; Alien 3, Streetfighter 2, F-Zero, Zelda, Batman Returns, Starfox, Battle Tank en Another World. Alles totaal, vaste prijs ƒ 800,- (normale winkelwaarde ± ƒ 1.500,-!). Alles netjes in doos met handleiding. Ook te ruil voor een Mega-CD. Tel.: 070-3913636. Vragen naar Dennis.

Te koop: Sega Mastersystem 2, met 2 controllers en 3 spellen: Alex Kid, Sonic 1 en Donald Duck (The Lucky Dime Caper). Prijs ƒ 200,-. Frans van der Hoeven. Tel.: 03494-58261.

Ik wil Super Ghoals 'n Ghosts ruilen voor bijna elk ander spel (van de Snes) behalve Starwing en Streetfighter II. Bel me. Tel.: 070-3682873.

Te koop voor de NES: Rad Racer, Shadowgate, Spy tegen Spy. ƒ 35,- per stuk. Maniac Mansion ƒ 75,-. Allemaal met handleiding. Ruilen ook mogelijk. Manuel Dudes. Slachthuisstraat 21 RD, 2033 HB Haarlem.

Ik wil Dino City voor de Snes (Amerikaanse versie) graag ruilen tegen een ander leuk spel voor de Snes. Pim Graafmans. Tel.: 01615-3074.

Te koop: Game Boy met 11 spellen. Met handleiding en toebehoren. En oplaadbare adapter. Met een grote koffer en kleine koffer. Tevens kan alles ook geruild worden tegen een Super Nintendo. Alles bij elkaar voor ƒ 750,-. Tel.: 02230-21808 na 18.00 uur. Vragen naar Arjan. Bel snel voor dat het te laat is!

Te ruil: Decapattack (Mega Drive) voor een ander Mega Drive spel. Te koop voor ƒ 35,-. Tel.: 035-216776. Vragen naar Onno.

Te koop: Game Boy met 10 in 1 cassette + 4 spellen (Super Pro-Am) inclusief linkkabel, hoofdtelefoon, adapter, boekjes aanwezig. Vraagprijs ƒ 300,-. Tel.: 01719-19685.

Te ruil: Nintendo Super Scope + 6 spellen in doos (zonder boekje) voor Star Wars voor Snes of Asterix voor Snes of Star Wing voor Snes. Ook te ruil. Zelda III voor de Snes compleet met boekje en in doosje voor F-Zero of Sim City of Super Mario Kart. Tel.: 05700-20212. Bellen na 17.00 uur.

Te koop: Super Nintendo incl. Joypad, spel Super Probotector voor slechts ƒ 300,-. (nieuw in doos, geheel compleet. Tel.: 01722-3267.

Te koop aangeboden: Meer dan 45 Mega Drive spellen. Met o.a. Alien 3, Olympic Gold en Super Monaco GP 2. Tel.: 036-5360120 (vragen naar Tim) of Tel.: 036-5363253 (vragen naar Patrick).

Te koop: Nintendo 8-bit + 2 controllers + 1 joystick + zapper + 6 spelletjes en hij is ook omgebouwd voor evt. Amerikaanse spelletjes o.a. Rygar, Mario 1 + Duck Hunt, Worldcup, Faxanadu (Amerikaans), Battle of Olympus. Voor ƒ 450,- of spelletjes per stuk ƒ 65,-. Bel naar: 075-177571.

Te ruil of te koop gevraagd: Jimmy Connors Tennis (Lynx) ruilen tegen: Batman Returns (Lynx), Basketbal of Checkered Flag + Paperboy (Lynx). Ik wil het spel ook van je kopen. Tel.: 020-6764287. Liefst na 19.00 uur. Maarten Jan.

Gevraagd: Het spel Mortal Kombat voor de Mega Drive. Ik wil er hooguit ƒ 100,- voor geven, of ruilen voor het Mega Drive spel: Spiderman of voor het NESspel Top Gun II, als je hem wilt ruilen, wil ik er eventueel wat geld bijleggen. Guido Hirzmann. Tel.: 01899-17521.

Ik wil ruilen: Starwing en Final Fight of Starwing en Streetfighter II tegen Streetfighter II Turbo. Tel.: 04924-1770. Mijn adres is: Harm Peter v/d Hurk, Beatrixstraat 14, 5761 AT Bakel.

Te koop: Amerikaanse NES + spel Gremlins II in doos. 6 maanden oud. Prijs ƒ 130,-. Tel.: 01804-27775 (na 18.00 uur).

Te koop en te ruil: Sega Master System spellen. Ik heb: Sonic 2, Moonwalker, Golden Axe, Action Fighter en Choplifter. Het liefst heb ik Asterix. Ook 2 goedkope voor 1 dure. Tel.: 05170-94059, vragen naar Sybren.

Te koop: Joystick aangeboden voor Snes, Mariopaint voor Snes. T.V.-kabel voor Mega Drive AV-aansluiting: beter beeld + geluid. Lynx computer + 10 spellen + tas + adapter. Gevraagd: World Heroes. Batman Returns, Terminator II, Mortal Kombat voor Super NES. Tel.: 020 - 610 5103.

Te koop: Sega Mastersystem (8-bits) + Sonic Golden Axe Warrior, Phantasy Star, Dragon Crystal, Moonwalker, Donald Duck, Danan the Jungle Fighter voor ƒ 375,-. F. Esseling, Brouwerijstraat 82, St. Jansteen. Tel.: 01140 - 20364.

Te koop: 12 games voor NES, o.a. Batman, Super Mario 2, Turtles, Ghost 'n Goblins, Metal Gear, Trojan, Castlevania en Wizards & Warriors. Alles in één koop ƒ 395,-. Tel.: 070 - 3544518 (vragen naar Wim).

Te koop: Sega Mega Drive I (slechts 7 mnd oud) incl. 2 joypads en 4 spellen (Sonic 1, Moonwalker, James Bond en Mc. Donald's Global Gladiators). Alles in originele verpakking met handleiding. Winkelwaarde ƒ 750,-. Nu te koop voor ƒ 450,-. Vaste prijs (spellen niet los te koop!). Edward van Reden, tel.: 01823-87904 (na 19.00 uur).

Te koop aangeboden en gevraagd: SNES en Megadrive spellen. Caser, tel.: 05280-64300.

Te ruil: Super Bomberman + 4 player tap en Mortal Combat. Bijna nieuw: 2 maanden. Ruilen tegen verschillende spellen. Voor meer info bel: 05780 - 21384.

Te koop of te ruil: Sega 16 bit met het spel Sonic, 2 joysticks + adapter en netadapter + doos (deze dingen zijn nog geen jaar oud). Vraagprijs ƒ 350,- of ƒ 300,-. Te ruil: Sega en de rest wat hier boven staat (wil ik graag ruilen voor een Super Nintendo + Super Mario World en twee joysticks. Zsolt Kalocsa. Tel.: 02280 - 13771 (tussen 16.00 en 21.00 uur).

Te koop voor de SNES: Probotector ƒ 80,-, Streetfighter 2 ƒ 100,-, Mortal Kombat ƒ 135,- en Lemmings ƒ 100,-. Eventueel ruilen, Mortal Kombat alleen tegen Streetfighter 2 turbo of Mario Allstars. Tel.: 05912 - 1943 (bellen na 16.00 uur).

Gevraagd: Het spel Micro Machines (compleet) voor de Mega Drive. Maximaal ƒ 80,-. Regio Den Bosch. Koos Zomers, tel.: 04103 - 3388.

Te koop voor de Sega 16-bit: De spellen Streets of Rage II (voor de converter) ƒ 35,- en Golden Axe II voor ƒ 40,-. Ook voor de 16-bit: twee snoerloze, infrarode afstandsbedieningen met ontvanger voor ƒ 80,-. Tel.: 01840-15329.

Nog meer powersales op pagina 83

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

Redaktie
Mat Heffels (hoofdredakteur a.i.)
Bjorn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

Vormgeving
Arend Bloemink, EP&PP (art-director),
Frank Boon, Onno de Haan, Marga Kanters,
Nella de Koster, Ingrid Sijmons,
Yvonne Teuben

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Robert de Boer, Ed Buiskool,
Thomas Glas, Stewart Heide, Hans Hendriks,
Toon van Hulst, René Janssen,
Jacqueline van der Kar, Erik Klaassen,
Annejes van Liempd, Rob Mekken,
Annemieke Schoon, Laura ten Seldam,
Chris Sprangers, Laurens Stolker,
Harry de Waard

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Gerro Sanders
020-5102471

Advertentie-acquisitie
en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en op vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 49,50 per 11 nummers (=f4,50 per nummer).
België: 950 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113. Wij willen dit bestand gebruiken om u in de toekomst informatie te geven over abonnementen, voordeelaanbiedingen etc.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,50 per nummer (abo-prijs + f 2,-) over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

HUISWERK AF?

THE REAL STUFF

Ik heb een bloedhekel aan vliegen. Niet omdat het gevaarlijk zou zijn - ik rijd motor, en dat is vele malen linker - maar omdat ik er sowieso niet van hou om langer dan een half uurtje in de bus te zitten. En al helemaal niet als je met veel te veel mensen in een veel te kleine ruimte zit samengepakt en bovendien de lucht van een dusdanige kwaliteit is dat je er niet eens een wind in zou willen laten. Gevlogen worden is verveling.

Maar zelf vliegen - sturen dus - dat is wat anders. Sinds een tijdje kan ik dat heel redelijk. Ik weet aardig de weg in het internationale luchtruim en slaag erin zonder veel kleerscheuren een dikke Boeing van hot naar her te verplaatsen. Slechts een enkele maal neem ik nog een verkeerstorentje mee of laat ik mijn wielen aan het begin van de landingsbaan achter. Maar de meeste keren weet ik toch mijn machine heelhuids en nog vóór het eten aan de grond te krijgen.

Op de simulator natuurlijk. Dat mag dan wel een namaakvliegtuig zijn, maar hij is zo echt dat ik, als ik dan eens in mijn haast om op tijd aan tafel te verschijnen een dodelijke buiklanding moet doen, daarna geen hap door mijn keel krijg. Mijn vrouw vindt dat maar niks. Ze denkt dat ík simuleer, om mijn bordje niet te hoeven leegeten.

Mijn kinderen geloven er ook niks van dat het zo spannend is. Ze beginnen rustig middenin een halsbrekende manoeuvre tegen me te kletsen.

En toen ik ze een keer vroeg om achter me te komen zitten en te spelen dat ze passagiers waren - om het nog echter te maken - wilden ze pas meedoen toen ik erbij had gezegd dat vliegtuigpassagiers altijd zo veel cola mogen drinken als ze willen.

Maar nu krijg ik sinds een week plotseling bijna iedere avond mijn buurman op bezoek, die na wat inleidend gebabbel - waar ik dwars doorheen kijk - steevast vraagt of hij niet even achter de simulator mag.

"Nou vooruit Ben, eventjes dan."

En dan moet ik hem tegen middernacht buiten zetten. Maar ja, ik heb met hem te doen, want voor hem is het nog veel spannender dan voor mij. Ben is namelijk piloot bij een grote luchtvaartmaatschappij. De hele week lang vliegt hij Jumbo's naar andere continenten. Op de automatische piloot. "Je grootste vijand is de verveling," zegt hij. "Maar dit. Dít is pas echt vliegen."



Chris Sprangers mag zich graag beroemen op modern ouderschap, maar 'het huiswerk moet wel eerst af.' Na lang aandringen van zoonlief staat er nu een heuse spelcomputer in huize Sprangers...

Chris Sprangers

VOLGENDE MAAND

POWER UNLIMITED NUMMER 3

Verschijnt per 23 februari 1993

Te koop: Sega Game GTear + Sonic en Donald Duck. Voor meer info, bel: 05780 - 21384.

Ik heb 2 spellen die ik wil ruilen of verkopen: SMW (SNES) ƒ 75,- en Sum City (SNES) ƒ 75,-. Als je ze tegelijk koopt dan komt het op ƒ 140,-. Er zitten boekjes bij. Tel.: 0575020539.

Te koop of te ruil: voor de Mega Drive het spel Pit-Fighter (vechtspel) Prijs.: ƒ 129,- (winkelwaarde: ƒ 199,-) of ruilen tegen een leuk sportspel. Neem contact met mij op. Tel.: 070-3236775 Den Haag.

Speciale aanbieidng: SNES 40% korting!!! Axelay van ƒ 159,- voor ƒ 95,-, Erik Cantona van ƒ 149,- voor ƒ 89,-, Starwing van ƒ 149,- voor ƒ 89,-, Mortal Kombat van ƒ 169,- voor ƒ 101,-, Super Star Wars van ƒ 159,- voor ƒ 95,-, SNES Spelcomputer: van ƒ 349,- voor ƒ 209,- incl. Super Mario World & 2 controllers. Tel.: 01820 - 34027 (Richard, na 18.30 uur).

Wie heeft er het spel Blue Shadow voor de NES en wil het met mij ruilen of verkopen tegen een ander leuk spel van mij? Ik heb o.a. Metroid en Batman, Return of the Joker. Tel.: 04936 - 92666 (vragen naar Wim).

Te koop of te ruil: Super NES Spel. Another world compleet met boekje. Another World wil ik het liefst ruilen tegen Busts Loose!, Star Wing, Jurassicd Park, Streetfighter II Turbo, Taz Mania of een ander spel. Ik verkoop hem voor ƒ 100,-. Tel.: 08389 - 13356. Dave Visser.

Te ruil: Crue ball, After Burner II, Olympic Gold, Terminator II voor SEGA Megadrive tegen flashback, wonderboy III, Ecco of ander leuk spel! Tel.: 030 - 721982.

Te koop voor de NES: Mario II of III, Asterix, Caneman Ninaja, Duck Tales, Probotector, Robocop II en anderen. Per stuk ƒ 50,- (of ruilen voor SNES spel). Vraag naar Michiel Lieuwma. Tel.: 040-573879.

Te ruil voor Game-Boy: Megaman I en Dynablaster tegen Mortal Kombat of Terminator II, The Arcade Game. (Niet de gewone dus!). Bel.: 08373-15379. Vraag naar Bert.

Te koop: SNES Axelay, Double Dragon ƒ 90,-. Mortal Combat ƒ 110,- of ruilen, NES + 260 in 1 + Life Force ƒ 255,- of ruilen voor Game Boy + spellen. Marco Bais, tel.: 02518 -57094 (liefst weekend).

Bordspel Shogun geheel compleet, ruilen voor Game Boy met stereo hoofdtelefoon met of zonder spel(len). Of verkopen voor een redelijk bod. Martin Beekman. Tel.: 055 - 418188.

Ik bied aan: Sega 16-bit 2 joypads + propad + action replay pro en Mortal Kombat Tazmania Quackshot en Sonic voor ƒ 350,-. Taco 036-5336255.

Ik heb Super Star Wars (SNES) die verkoop ik voor ƒ 125,- Amerikaans spel. Vraag naar Sjoerd. Tel.: 01806 - 11131 .

Te koop: Sega 8-bit (=Master System II), 4 maanden oud + 3 spellen met Sonic, Alex Kidd (=ingebouwd) en Collums ƒ 150,-. Tel.: 02290 - 70093, Hoorn (na 18.00 uur).

Te ruil voor de Super NES: Cool Spot Amerikaans voor een leuk Super NES spel of voor de Action Replay of voor de Game genie. Ik ruil hem niet voor Mario World, Zelda 3, Street Fighter II Turbo, Castle Vania 4 of voor Sim City. Tel.: 075 - 211270.

Te koop voor de NES 8-bit: Maniac Mansion voor ƒ 80,-, shadowgate voor ƒ 75,- en Boulder Dash voor ƒ 60,-. Deze 3 spellen samen voor ƒ 200,-. Ook te ruil tegen Asterix, Probotector 2, Mario 4 of 5 of Tiny Toons 2. Alles origineel in doos + Nederlandse Handleiding. Tom Oomen. Tel.: 04257 - 8769

Te koop voor de NES: SMB 1 + duckhunt ƒ 40,-, SMB 2 ƒ 40,-, SMB 3 ƒ 50,-, Turtles 2 (Amerikaans) ƒ 55,-, Ghos 'n Goblins ƒ 40,-, Golf ƒ 20,-, Voetbal ƒ 20,-, Mega Man 3 (Amerikaans) ƒ 6-,-, Bubble Bobble Double Dragon 3 (Amerikaans) ƒ 60,-. Tel.: 070 - 3521605. (Vragen naar Eduard).

Te koop of te ruil: 8-bit Nintendo met 3 joysticks, Zapper, 7 spellen: Mario, Duckhunt, Zelda, Mebroid, Execitebike, Roadfighter en Rescue the Embassy. Spellen ƒ 50,-. Computer met joysticks ƒ 100,-. Alles ƒ 400,-. Ik ruil 2 spellen voor 1 leuk Super Nintendo spel of alles voor een gameboy met 2 spellen. Interesse, Bel.: Ronnie van Eersel. 010-4704740.

Te koop: Sega Master System II (8-bit) + Sonic I + II, Donald Duck, Altered Beast, Alex Kid in Miracle World, joypad + Joystick, + alle toebehoren en poster. Camiël Berkhof. Tel.: 03403 - 79107 (na 16.00 uur).

Te koop: Super Nintendo spellen , diverse titels, ook 3 spellen voor Scope + Sega Game Gear te koop + 5 spellen, de nieuweste titels + adaptor. Nieuw in doos ƒ 450,- + Game Boy + spel en adaptor. Vraagprijs ƒ 90,- + ook nog grote advantage joystick voor Super NES ƒ 125,-. Tel.: 05246 - 2051.

Te koop: Super Scope, compleet in doos. Prijs overeen te komen. Tel.: 023 - 351116 (vragen naar Guy).

Ik zou graag de gewone Streetfighter II willen ruilen tegen Super Mario All Stars of Starwing of een ander leuk spel. Tel.: 05920 - 42105 (vragen naar Hein, bellen na 15.30 uur, maandag, donderdag of zondag).

Te koop: SNES, 2 joysticks + Mario World + Road Runner + converter, Am. Jap. Ned. + t.v. antenne aansluiting. ƒ 299,-. Tel.: 03494 - 53738.

Te koop voor de NES: Battletoads ± 4 maanden oud ƒ 75,-, Captain Planet ± 10 maanden oud ƒ 65,-, Super Spike V'ball (Strand Volleybal) ± 12 maanden oud ƒ 65,-. Allen met boekje en doosje. Super Vision (soort gameboy) met 3 spellen; Crystball Eagle Plan en Happy Race + adapterbij elkaar ƒ 150,-. Totaal ook te ruil tegen SNES + Zelda III (niet te oud s.v.p.) prijzen onderhandelbaar. Tel. 01748-16097. Vragen naar Veenman.

Te koop voor de SNES: Super Mario World ƒ 65,-, Streetfighter II ƒ 80,-, beide met boekje, SF-2 ook met doosje. Tel.: 04763-2353 (vragen naar Rob).

NES + T.V. te koop!!! Nintendo NES te koop met kleurentelevisie (52 cm) + 7 spellen o.a. Batman 91 %, Solar Jetman 95%, Power Blade 88% en Zelda. Twee controllers, Zapper en een gratis joystick voor ƒ 500,-. Alle apparatuur in goede staat, originele verpakking en met handleiding. Bel voor meer infor (na 18.00 uur) 01820 - 30966. Spellen niet los te koop.

Te koop: Super NES spellen ƒ 60,- per stuk. Super Probotector, the Aliën Rebels, The Legend of Zelda, A link to the past, Super R-type. Marcel Messen, Milleveld 38, 6367 AS Voerendaal. Tel.: 045-753108.

Te koop: Supernintendo plus 5 spellen en convertor. Super Mario World, Addams Family, Final Fight (Amerikaanse versie). Turtles in Time. Wrestle Mania. Prijs ƒ 699,-. Tel.: 08306-22015.

Te koop aangeboden: Nintendo 8-bit, met 2 controllpads, een Zapper-pistool, extra joystick, Mario 1 (met boekje), Mario 3, Duck-Hunt. Alles in doos. Prijs ƒ 275,-. Erik Hardiek, Esdoorndreef 75, 3137 BK Vlaardingen of bel 010 - 4745945.

Te koop: Amiga 500 + 1 MB geheugen uitbreiding, Commodore 1084S kleurenmonitor, veel spellen, diskettebak, joystick (Arcade), muis + mat, stofkap. Alles i.z.g.s.! Vraagprijs ƒ 775,-. Tel. 02207 - 41446 (Noord Holland). Vragen naar Bas Smit.

Te koop voor de Gameboy (of te ruil): Ducktales en te koop voor de SNES (of weer te ruil): James Bond Jr. Duck Tales ƒ 50,-, James Bond Jr. ƒ 50,-. Ben je er geïnteresseerd in, bel 05457 - 72844 (na 17.00 uur).

Te koop: Mickey's Magical Quest (SNES) ƒ 100,- of eventueel ruilen tegen elk ander leuk (SNES) spel. Tel.: 036-5314348 (vragen naar Erwin)

Te ruil: Double Dragon III, tegen Tiny Toons (Gameboy) of Double Dragon III kopen voof ƒ 45,-. Roger de Boef. Tel.: 05700 - 12571.

Te koop: Wonderboy revenge of Drancon, Game Gear ƒ 45,- helemaal compleet. Te koop gevraagd: SNES> Bel naar Michiel Vogelaar. Tel.: 085 - 342715 Doorwerth.

Te koop: SEGA Mega Drive inclusief 6 spellen: Altered Beast, Streets of Rage, Golden Axe I en II, E-Swat, Sonic the Hedgehog. Prijs ƒ 600,-. Tel.: 02982 - 3837.

Te koop voor de NES: Probotector ƒ 80,-, Home Alone II 80,-, Solstice ƒ 80,-, Maniac Mansion ƒ 100,-, The Addams Familiy ƒ 80,-, Flightgrip II ƒ 25,-. Tel.: 05202-20758 (vragen naar Robin, bellen na 18.00 uur).